

Svet

2-3/95

KOMPJUTERA

CENA 5 DINARA

Windows 95
i OS/2 Warp

Kompiuterske vode:

Amiga (1)

Trodimenzijski zvuk

CeDeTEKA

Cinemanja 95,
Leonardo,
Dangerous Creatures ...



ISSN - 11 877
JLB - 700 571
S.C.A. - 77 B.



Biosfera

Computer

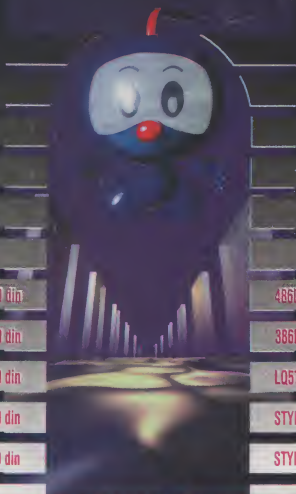
DOM OMLADINE

Makedonska 22/6

(011) 3229-109

(011) 3248-208

(011) 3224-378



PENTIUM 90 7580 din

PENTIUM 60 6630 din

HP4+ 6820 din

HP4P 4920 din

HP4L 3400 din

486DX2 66 3590 din

386DX 40 2830 din

LQ570+ 1560 din

STYLUS 800 1425 din

STYLUS color.... 2640 din

ISPORUKA NA VASU ADRESU

KARPOVA 24, NERETVA

Timex Data Link

Sećate li se Flaša Gordona i njegovih ručnih satova iz kojih su, za potrebe borbe protiv Minga Nemilosrdnog, sevale munje po potrebi? Ili Džejsa Bonda i njegovih satova sa magnetima, iglicama punim uspavljivačkih droga ili sličnih stvari? Naravno, tako nešto retko može zatrebati prosečnom poslovnom čoveku (osim ukoliko ne živi na Balkanu, naravno), ali sam ručni sat predstavlja strašno zgodnu stvarčicu koju retko ko zaboravlja da ponesu sa sobom i koja većini ljudi ne predstavlja nikakvu smetnju, obzirom da se u svakodnevnom radu uopšte i ne primećuje. E pa firma Timex je napravila ručni sat sa Infracrvenim detektorom u koji se mogu upisivati telefoni, sastanci, poruke tipa „Ne zaboravi da kupiš mlijaka posle posla“ i slične. Naravno, sve se to upisuje preko računara specijalnim softverom u čijoj je izradi učestvovao i sam Microsoft. Korisnik jednostavno upiše sve potrebne podatke, upen sat ka monitoru i klikne na „Send to Watch“ ikonicu. Posle kraćeg vremena sat primi informacije i to je to. Stvar, doduše, ne radi sa prenosnim LCD ekranima, ali za 130 dolara koliko košta verovatno će ubrzo postati omiljeni statusni simbol domaćih dilera hardverom, softverom i sličnim ljudima uska srca i široka džepa. A možda se i nekom od običnih smrtnika posreći da nabavi nešto ovako lepo i korisno. (20)



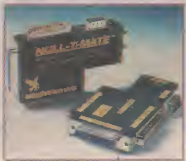
U OVOM BROJU

SUKE IZ AMERIKE	
3D audio sistemi	7
TEMA BROJA	
Operativni sistemi	8
Windows 95	10
OS/2 Warp	14
TEST DRIVE	
S3 Vision864 I	
Trident TGUI9420Gi	17
Genius HiMouse Lite	17
USRobotics	
Sportster 14400	18
Microsoft Natural Keyboard	19
AMIGA	
Alfa Data Trackball	19
AlfaPen	21
SOPO...	
Skupitina YUCCA	21
TEST RUN	
WordPerfect 6.1 for	
Windows	22
RAS(tavi)	23
Delrina WinComm Pro	24
Amiga	
PC-Task 3.0	24
Type Smith 2.5	25
TurboCalc 3.0	25
CeDeTEKA	
MS Cinema 95	26
MS Dangerous Creatures	26
Leonardo The Inventor	26
U.S. Aircraft Carriers	27
Multimedia World History	27
ZLOG	28
Alter	
Uvod u MS Office Pro 4.3	
Programir. u C.A. Clippenu 5.2	
KOMPIJUTERSKE VODE (10)	
Upoznajte svoju prijateljicu	29
TEHNIKE	
Pisanje uz pomoć računara (11)	30
IO PORT	58
KOMUNIKACIJE	
Novi izgled BBS-a „Politika“	60
SVET IGARA	61

red vama su dva nova Sonyjeva monitora: CPD-15SP1 i GDM-20SE1T. CPD-155F ima ravan ekran dijagonale 15 inča, omogućava maksimalno iskorisćenje ekranskog prostora i veoma visoku frekvenciju osvežavanja (v. 50-120 Hz i hor. 51-64 kHz), podržava rezolucije do 1280 x 1024 i odgovara standardima za štednju energije EPA Energy Star, Nutek i (rigoroznom) švedskom radijacionom MPR 2 standardu. Dijagonala ekrana drugog modela je 20 inča i pored svega nabrojanog za „mlađeg brata“, podržava rezoluciju od 1600 x 1200 u malo veću potrošnju struje i 150 naspram 110 W za prethodni model. Pored modela za PC postoji i model sa adapterom za priključenje na Macintosh Gene 1000 i 3000 DEM. (11)

Null-T-Mate

Da li ste ikada pokušali da povežete dva računara senjskim ili paralelnim kablom i tek tada otkrili da pinovi nisu povezani odgovarajućim rasporedom? Modemski kabl, Null-Modem kabl, direktni kabl, trobilni kabl... Sve su ovo varijante senjskog kabla na koje presećan korisnik može naići. Ukoliko konstantno imate takvih problema, razmislite o ovom dođaku firme NightHawk koji može da poveže dva računara bilo senjskom bilo paralelnom vezom i koji pritom eliminiše sve moguće nekompatibilnosti kablova. Stvarčica mala i zgodna, a i smeštena u jako praktično pakovanje. (30)



Broj 125/196, februar/mart 1995.
Cena 5 dinara

Glavni odgovorni urednik

Zoran Močinić

Urednik

Haczi Dragan Anđić

Adresa: NR. PGD/16A, Olinik

11000 Beograd, Makedonska 99

Štampe: grafika produkcije

Štampanja Poljska

Preprodavnice: "Kosmos" i "Poljska"

dr Zvonimir Mirović

Urednik: izdavač: Kolegijum

Timotej Stanićević

Vojislav Gasić

Nenad Vasić

Erni Smajc

Urednik: Jorka

Goran Krizanović

Vojislav Mihailović

Opština: grafika: porema

Rina Marjanović

Branka Radoš

Urednik: sekretar: Kadić

Nataša Uskoković

Urednik

Predrag Milićević

Urednik

Aleksandar Petrović, Knjazić

Srećko Saradžić

Urednik: Miroslav Đorđević, Đorđević

Bojan Zarić, Branislav Jevović, Reja

Miloš, Stanićević, Jovica, Tadić, Đurić

Miroslav, Vukobratović, Miroslav

Đorđević, Đorđević, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

Đorđević, Miroslav, Miroslav, Miroslav

HARD/SOFT SCENA

Proxlima projektori

U Proxlima smatraju da je ekran previše mali za upotrebu u prezentacijama. Zato su rešili da sliku preseku na zid. Iz širokog dijapa zona njihovih proizvoda (za svaki-ji ukus) izdajamo nekoliko. Prvi na listi je model „Orvation+ 920“ (u kolor LCD-pano (u tehnici aktivne matrice) koji se poveže sa kompjuterom i postavi na grafičkop. Podržava sve SVGA režime do rezolucije 1280 x 1024 u i do 16 miliona boja. Ugrađena je podrška i za televizijske sisteme u NTSC, PAL i digitalnoj tehnici, a kompatibilan je sa PC-jem, Mac-om i radnim stankama (Sun, Silicon Graphics, HP Apollo). Ako želite „pravi“ projektor, nezavistan od grafičkopa, za vas je model Desktop Projektor 2800 ili Proxima 8300. Prvi takođe radi u



tehnologiji aktivne matrice i podržava dva miliona boja. Podrška za video, stereo-zvučnici i težina od samo 9 kg omogućuju multimedijalnu projekciju bilo gde. Proxima 8300 na sve to dodaje 16,7 miliona boja i mogućnosti uvećanja izlazne slike do odnosa 2:1. Od prateće opreme pomenačimo Cyclopske „štap“ za pokazivanje, koji je u sevanj bežični miš. Za ova zadovoljstva potrebno je 14.800 USD za Orvation 920+, 5000 USD za Desktop Projektor 2300 i 10800 USD za Proxima 8300 i od 500 do 1000 USD za odovarajući Cyclops (im).

Exclusive TeleKit

Dok se mi ovdje već četiri godine razjedinjavamo, ono svet gleda da postane globalno selo. Međutim, to će biti jako teško iz prostog razloga što na svetu trenutno postoji gomila telekomunikacionih standarda. Same standarde za prenos nije teško uskladiti, ali mehaničke standarde (utičnice, kablove itd.) nije. Za one koji se osećaju kao građani sveta TeleAdapt Inc nudi u jednom pakovanju gomilicu raznih konektora, konvertera, kao i TeleTester, mali aparat koji jednostavnim zelenim svetlom pokazuje je li linija operativna ili ne. Čisto da se nađe, tu je i minijaturni džepni telefon. Pa, ako ste baš zaljubljeni u telekomunikacije... (sp)



Acorn RISC PC

Acorn je proizveo novu PC 600 seriju baziranu na RISC arhitekturi. Modeli se „vrte“ oko istog procesora ARM 610 na 30 MHz. Isporučuju se sa RAM-om od 2-256 MB. VRAM-om od 1-2 MB, hard-diskom veličine od 210 do 420 MB i grafičkim karticama sa 32000 ili 16 miliona boja. Flopi je 3.5-inčni i omogućuje formatiranje do 1.6 MB. Miš ima 3 dugmeća, a monitor će raditi u režimu 1600 x 1200. Postoji 8 slotova za proširenja, a po potrebi ugrađuje se i podrška za uključanje u mrežu. Operativni sistem, specijalno razvijen za ovu platformu, podržava DOS i Windows. (mr)



Informacije objavljuje u rubrici „Hard/Soft scena“ dobili smo od proizvođača i njihovih zastupnika ili su prenesene iz strane kampa. U većini slučajeva objavljeni podaci nisu plod našeg istraživa. Ukoliko nas neveder adrese i telefon za dodatne informacije znači da nismo ne raspoloživo.

Sve ostali smo da objavimo informacije i o vlastim proizvodima. Poslažite nam kompletno podatke (tehničke informacije, cena i drugi uslovi prodaje) i adresu, fax i telefon na kojem će biti doći moći da dobiju više informacija. Naša adresa je: **Smart Kompjuter, Hard/Soft scena, Maleshevska 31, Beograd**

Windows



Informaciona magistrala u muzeju

Posetnici muzeja u Bostonu mogu se informirati o mreženoj planeti pod nazivom "Information Highway". Mreža je povezana s Internetom i omogućuje pristup informacijama o muzeju i njegovim izložbama. Mreža je povezana s Internetom i omogućuje pristup informacijama o muzeju i njegovim izložbama. Mreža je povezana s Internetom i omogućuje pristup informacijama o muzeju i njegovim izložbama.

Teleform for Windows

Kompjuteri su uzrok propadanja sve većeg broja zanimanja. Ovaj put su na udaru čete. Kupovina Teleforma i 386ice sa 8 MB RAM-a i 40 MB na hard disku zamjenite čitave sekcije vaše firme. Teleform svodi sve operacije nad formularima na nekoliko krajnje jednostavnih koraka. Moći ćete da automatizujete registraciju vaših proizvoda (kompjuterskih programa).



ma? obradujete narudžbine vaših dilera/štopaca i tako ubrzate isporuke, pa čak i da štipujete tržište preko upitnika. Formulare zatim možete odštampati ili ih poslati faksom, ili ih snimiti u formatu neke od poznatih baza podataka (Access, dBASE). Popunjene formulare možete dobiti faksom (uz Teleform dobijate programe koji će omogućiti bezgrešno prepoznavanje čak i najneodoljivijih faksova a prepoznate čak i senčne površine). Ili ih skenirati. Postoji i opcija za proveru formulara. Postoji i štedljivijska verzija. (mr)

Lexmark Optra - 1200 dpi u narod

Firma Lexmark izbacila je na tržište svoju Optra seriju crno-belih laserskih štampača maksimalne rezolucije 1200 dpi. Ova rezolucija četiri puta je veća od 600 dpi rezolucije koju poseduju trenutno najbichi modeli Hewlett-Packarda koji je na tržištu laserskih štampača uvek bio „taia“. Svi Optra modeli imaju u sebi ugrađen PostScript Level 2, PCL5e emulaciju, kao i specijalni MarkVision softver kojim se njihove opcije mogu podešavati i preko računara (ukoliko je isti opremljen dvosmernim paralelnim portom, naravno). Lexmark je razvio i sopstveni algoritam za kompresiju RAM-a (sličnu HP Memory Enhancement) koja omogućava da se PostScript grafika štampa i sa 2 MB RAM-a u štampaču, ali firma preporučuje da se za štampanje na 1200 dpi dokupi makar još toliko. Same cene nisu astronomske kao što bi se po specifikacijama moglo očekivati. Štaviše, najbolji model Optra Rx (16 strana u minuti pri 600 dpi, 8 strana pri 1200 dpi, 4 MB RAM-a, kasetna za 500 listova, A4) u prodavnici košta ispod 2000 dolara, dok je najjači model Optra Lx (8 MB RAM-a i kasetna za dodatnih 500 listova) oko 3000 dolara. (sp)



Tower kućišta za A1200 i A4000

Amiga International nudi povoljno rešenje za sve one amigiste koji nisu zadovoljni skraćenim prostorom u Amiga 1200 i nedostatkom Zorro 2 slotova. Rešenje leži u tower kućištu koje pored daleko snažnijeg napajanja nudi i 5 Zorro2 slotova, a predviđeno je i mesto za pet 3.5 inčnih i tri 5.25 inčna uređaja (hardovi, disk jedinice, strimeri, CD ROM I/O). Daleko manju atrakciju predstavljaju tower kućišta za Amiga 4000, sa sedam Zorro 2 slotova, pet PC i dva video slova. Impresivan je prostor za šest 3.5 inčnih i četiri 5.25 inčna uređaja. (rs)

MusicStar



Amiga International nudi vam najbolje iz svoje serije Reveal Svar (Svar je rešenje za sve amigiste koji nisu zadovoljni skraćenim prostorom u Amiga 1200 i nedostatkom Zorro 2 slotova). Rešenje leži u tower kućištu koje pored daleko snažnijeg napajanja nudi i 5 Zorro2 slotova, a predviđeno je i mesto za pet 3.5 inčnih i tri 5.25 inčna uređaja (hardovi, disk jedinice, strimeri, CD ROM I/O). Daleko manju atrakciju predstavljaju tower kućišta za Amiga 4000, sa sedam Zorro 2 slotova, pet PC i dva video slova. Impresivan je prostor za šest 3.5 inčnih i četiri 5.25 inčna uređaja. (rs)



Dobriak u funkcionalnosti osiguran je po upunu novim korisničkim snimcima u po... koga... 3 izgleda... zna Windows... aplikacija. Sada... na, pored... dajućih menija... komandnog

dalje... u sebi donosi novine kako u mogućnostima tako i u funkcionalnosti CD novih opcija tu je... grdnno tretiranje... i stubova koji se mogu ponášat potpuno inertno u odnosu na promene objekata oko njih. Takođe, ugrađena je i prover... pravopisa, kao i podrška TrueType i Post-Script fontovima.

preobisa (koji se tilavo drži) i... ošbar sa ikonama koje korisnik može sam da postavlja uklanja, kao i prezeri sa ikonama koji korisnik takođe može podešavati kako njemu najviše odgovara. Ugrađena je, takođe, i podrška za... i za MS Visual Basic. AutoCAD 17 može se kupiti na disketama (4000 dolara) a na ROM-u (3750 dolara) a postoji verzija za DOS, Windows i Windows NT. Reg... ne korisnik verzije... lazak na verziju... 300...

Citizen PN60 i Pentax PocketJet

Pošto su izmisljeni PC računari manji od sveke, došao je red na štampače koji odgovaraju ovim subnotebook računarnima subprinters, kako se ova kategorija štampača zove, lakši su od 450 grama. Citizen, koji nije nov na tržištu malih komponenti, ovde vodi bitku sa Pentaxom koji je izričito poznatiji po svojim skenerima.



Citizenov PN60 zamenjuje već dve godine star model PN48. Sem što je savremeniji on je i upotrebljiviji, dok mu je kvalitet štampe približan laserskom. Rezolucija za grafiku može biti do 360 x 360 tačaka po inču. Štampač emulira Citizen GSK, Epson LQ, IBM ProPrinter i Apple Style Writer. Za jednu stranu teksta potrebno je 30 sekundi, dok je za grafiku ova brojka daleko veća. Pentax PocketJet je terminalni štampač koji radi slično fax mašini, a za potrebe kompatibilnosti tu je HP LaserJet IIp emulacija sa rezolucijom od 300 dpi. Za dijaktu manji i lakši od Citizenovog modela, PocketJet za njega su brže štampa, (3 strane u minuti). Baterijsko punjenje izdrži do 30 odštampanih strana na terminalnom (fax) papiru. Oba štampača nemaju kasetu za papir, ni loader za strane, ali imaju visoku cenu kao i sve ostale male ezoterije. (rs)

Microsoft Bob

Microsoft je prikazao novi korisnički interfejs namenjen početnicima i porodicama. Bob je grafičko okruženje poput Windowsa, koje je daleko lakše za korišćenje, jer računaru pristupa na jedan humanoidniji način. Naime, pokretanje programa se vrši klikom na predmete u radnoj sobi. Integrirane aplikacije, (kalkulator, notes, raspored vremena, kalendari itd.) čine Boba zanimljivim za svakodnevnu upotrebu u kućnoj celokupnoj porodici. Programi su u stvari uprošćene verzije „ozbiljnih“ Microsoftovih aplikacija iz paketa Office. Za sve to se preporučuje 486 na 50 MHz sa barem 8 MB. (rs)

HP Omni Book 600

Hewlett-Packard nastavlja seriju svojih notebook računara novim modelom OmniBook 600. U odnosu na model OmniBook 300 sa masom od 1,3 kg, ovaj model je teži za 400 grama, ali je istovremeno i nešto veći. Opremljen je DX2 procesorom na 50MHz, a postoji i varijanta sa DX4 procesorom na 75 MHz. Posедуje 4 ili 8 MB memorije, (proširivo do 12 ili 16 MB), SVGA grafičku karticu na VLB magistrali sa 1 MB memorije, 8.5 inčni Dual-scan kolor ekran. Nosioci masovne memorije zadržavaju se sa 170 ili 260 MB kapaciteta u Maxtorovom PCMCIA hard disku koji se kači na PCMCIA 3 slot. Omni Book 600 diskete „vrti“ preko ultratačkog spoljnog flopija sa samostalnim napajanjem. Za vezi sa svetom koristi iDA (Integrated Data Association) I/O pomoću koga komunicira sa svojim braćom i drugim uređajima koji podržavaju ovaj standard. Proširuje se preko dodatnog PCMCIA 3 slota, sa jednom PCMCIA 3 ili dve PCMCIA 2 kartice. Na raspolaganju je i HP-ov dodatak



kojim se OmniBook 600 pretvara u desktop mašinu, pod imenom Enhanced Port Replicator koji košta oko 300 USD. Niži metal hibridne baterije bez problema izdržavaju 2,5 sata neprekidnog rada. Cena: 2600 USD za DX2 varijantu sa 4 MB i 170 MB HDD, a 2900 USD za DX4 varijantu sa 8 MB i istim HDD-om. (rs)



Sudbina jedne slike

Januara davne 1992 godine jedan domaći kompjuterski časopis iskoristio je za naslovnu stranu fotografiju koja je po svetskim časopisima korišćena u reklamnoj kampaniji talijanskog Computex sajma. Godinu dana kasnije, tokom 1993, u ediciji knjižice koja objavljuje kompu-

tersku literaturu, ista slika upotrebljena je na naslovnoj strani jedne knjige. I konačno, ovog februara je drugi kompjuterski časopis osvanuo na kloscima sa istom slikom. Sire ćemo pažnju ostalim kolegama da bi upotreba iste slike i po četvrti put bila previše upadljiva.



Nova dimenzija zvuka

Koristeći matematičke modele čovekovog sluha, inženjeri su uspeali da proizvedu multidimenzionalni efekat koji kreira iluziju polukružnog prostiranja zvuka

Specijalno za "svet kompjutera" iz SAD

U mračnoj sobi, u gluvo doba noći, sedim zabavljen u monitor grčevito stežući džojstik. S prstom na obaraču, vrebam protivnika koji svakog časa može da iskoči pucajući. Totaino koncentrisan na delavanje ispred sebe, ne čujem tihe korake iza leđa. Odjednom se trgnem na zvuk zatezanja obarača, negde pozadi i levo. Kao oparen skačem iz stolice, okrenem se ka zvuku razrogačenih očiju i gledam u cmu prazninu: iz nje začuh zvižduk metka i sarkastični glas mog ljutog protivnika: "Bang, you are dead".

U istoj milisekundi shvatam grešku i pokušavam da umesto fizičkog sebe, okrenem virtualnog sebe na ekranu, besučasno striskajući okuda na džojstiku, ali sve je kasno: ponovo sam izgubio.

Iako još nikada nisam dobio u ovoj igri, ovoga puta nisu me pobedili nezgrapni pesti i spori refleksi matorca za koga ona nije ni pravična, već SRS, novi zvučni sistem za kompjutere firme NuReality, koji sam dobio na testiranje.

Za razliku od skupih i komplikovanih surround-sound sistema koji zahtevaju pet precizno raspoređenih zvučnika ispred i iza slušaoca i poseban signal procesor, SRS (kao i dve suparničke tehnologije QSound i Spatializer) postižu trodimenzionalni efekat sa samo dva zvučnika. Koristeći matematičke modele čovekovog sluha, inženjeri su uspeali da proizvedu multidimenzionalni efekat koji kreira iluziju polukružnog prostiranja zvuka. Proizvođači tvrde da ugađo iz koga dolazi zvuk može biti i do 350 stepeni, iako se 270 smatra optimalnim.

Pošto me je nevidljivi protivnik upucao s leđa, zaista imam malo razloga da sumnjam u njihove tvrdnje.

Dva tehnološka pristupa 3D zvuku

Nove trodimenzionalne audio tehnologije dolaze u dve varijante: prva, čiji je predstavnik SRS (Sound Reality System), koristi poseban hardver da iz obično snimljenog audio-izlaza rekonstruiše prostorne karakteristike koje su bile zabeležene na traci, ali se ne mogu čuti prilikom reprodukcije na običnom stereo sistemu. Posle real-time procesovanja u SRS uređaju, zvuk se čini raširenim na mnogo većem prostoru, sa mnogo većom dubinom i širinom. Zvuk kao da ne dolazi

iz samo dva prednja zvučnika, već svuda oko slušaoca.

Druga karakteristika SRS zvuka je što se jednako dobro čuje iz svakog dela prostorije. Kod stereo sistema, ako slušalac nije u sredini, stereo efekat se smanjuje ili potpuno gubi. Kod SRS sistema efekat je svugde isti.

Arnold Klekman, pronalazač SRS-a, kaže: "Sluh je subjektivan. Moja tehnologija unosi subjektivnosti ljudskog sluha u reprodukciju. Mikrofonu su plošnat, a ljudsko uvo je školjkasto i iskrivljeno. Te krivine i obline proizvođači odbijaju zvučnih talasa i zvuk ima posebnu karakteristiku u zavisnosti iz kog ugla zvučni talas udara u ušnu školjku." Sistem SRS uzima u obzir ono što bi ljudsko uvo želelo da čuje i pretačeno izvođaču prostorne elemente stereo zvuka kako bi se to postiglo.

Ovu tehnologiju su već primenile firme NuReality, u posebnim modulima Vivid 3D koji se mogu prikvačiti na već postojeće kartice, kao i firme Multiwave Innovation, Media Vision i Alpha Systems Lab u svojim novim audio-karticama i Sony i RCA u svojim surround-sound TV projekcionim sistemima za kućne bioskope.

QSound

Predstavnik drugog tehnološkog pristupa je QSound. To je, u stvari, tehnologija snimanja koja pri reprodukciji na običnim stereo-uređajima daje rezultate slične SRS zvuku. Muzički CD Stinga, Madone i Rodžera Votensa su snimljeni ovom tehnologijom.

Do sada je bilo moguće kreirati QSound zvuk samo u skupim studijama. Međutim, nedavno se pojavila i PC verzija softvera. Za snimanje i precizno postavljanje instrumenata, glasova i drugih zvukova u trodimenzionalnom prostoru, QSound je izbacio tri softverska paketa: QCreator Lite, QCreator i QCreator Pro. Pro verzija, koja košta oko 150 dolara, ima sve funkcije velikih studijskih sistema.

Reprodukcija je moguća na svim audio-karticama kroz softversku emulaciju, ali će kvalitet zavisiti od glavnog procesora računara. Najnovije SoundBlaster AWE32 i ASP-16 kartice firme

Creative Labs imaju QSound hardversku podršku i daju najbolje rezultate. QSound algoritmi se takođe koriste u IBM AWave i Analog Devices Echo karticama.

QSound je baziran na studijama psihoaustike koje su desetine univerzitetskih profesora, inženjera i stručnjaka iz audio industrije vršili u prethodne tri i po godine. Dobrovoljci su zatvarani u gluve komore i izlagani zvučnim različite jačine i frekvencije iz usmerenih i nesumerenih izvora. Njihove reakcije su pomno beležene i razvijena je baza podataka od preko 500 000 reakcija na osnovu koje je kasnije razvijen QSound proces.

Spatializer

Spatializer Audio Laboratories je vodeća kompanija za proizvodnju 3D zvuka u filmskoj industriji. Sistem radi na sličnom principu kao QSound. Procenovanje omogućuje postavljanje individualnih zvukova bilo gde u 3D prostoru kao i njihovo kretanje po prostoru uz korišćenje samo dva zvučnika. Najnoviji uspeh im je rad na filmu "Lion King".

Iako za sada postoje samo profesionalni proizvodi Spatializer 8 i Spatializer Pro (10 000 dolara), Spatializer planira da do kraja ove godine izbaci dodatke za sve vrste stereo audio i multimedija uređaja po ceni od oko 1000 dolara po sistemu.

U PC svetu, Spatializer se za sada koristi samo u Multiwave Innovationovom Command 3D Sound Engine modulu (80 dolara) gde omogućava pomeranje zvuka u sinhronizaciji sa pomeranjem džojstika. Modul se može priključiti na bilo koju postojeću audio-karticu i džojstik.

Od svih sistema najdostupniji i najkorisniji je svakako SRS, pošto ne zahteva specijalno snimljen materijal. Osnovni model Vivid 3D košta oko 130 dolara, a Vivid 3D Plus, koji se može koristiti i na stereo-uređajima je nešto skuplji.

Nova dimenzija multimedije

Novi sistemi za dočaravanje 3D zvuka iz samo dva zvučnika obećavaju poplavu novih multimedijalnih naslova, daleko realističnijih nego što su sadašnji. Ovi proizvodi će takođe obezbediti demokratsku revoluciju u kreiranju multimedijalnih naslova koji je započela izlaskom softvera i audio-kartica koje omogućuju profesionalno četvorokanalno snimanje svakom krajnjem korisniku.

Branislav AMBULIĆ





Softverski kamen temeljac

Ima nekih stvari bez kojih se jednostavno ne može. Kada su kompjuteri u pitanju osnovno parče softvera zove se operativni sistem

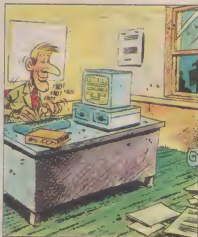
Bez obzira kakav je kompjuter u pitanju, operativni sistem (OS) je program koji omogućava osnovne funkcije računara i omogućava njegovu komunikaciju sa spoljnim svetom. Na OS se „naslanjaju“ aplikativni programi (programi koji služe konkretnom zadatku). Ukratko, OS je spona između korisničkih programa i računara. Prosečan korisnik obično nema predstavu kako ta kombinacija radi „iznutra“. I ne treba ni da zna.

Većina operativnih sistema, naročito na PC ju, ima sufix DOS koji znači *Disk Operating System* i ne znači „operativni sistem koji se učitava sa diska“, kako neki shvataju, već se disk pominje zbog davnih vremena kada je osnovna funkcija operativnih sistema bila komunikacija sa spojinom memorijom, tj. diskovima.

Operativnim sistemima se mogu nazivati i programi koji se nalaze u ROM-ovima kućnih računara (Spectrum, Commodore 64), pošto obavljaju sve funkcije klasičnog operativnog sistema. U verzijama sa disketnom jedinicom, ovakvi računari dobijaju i pravi DOS.

Prvi DOS za PC-je

Kompiuterska istorija, naravno, počinje mnogo ranije ali je, što se tiče PC računara i njihovih operativnih sistema sve počelo da se događa pre pennaesak godina. Naime, 1981. godine pojavila se mašina pod nazivom *IBM Personal Computer*



ter (prvi IBM PC) i sa njom se isporučivao *IBM Personal Computer DOS 1.0*.

Nastanak ovog operativnog sistema pratila su vrlo zanimljiva dešavanja. Microsoft u to vreme nije imao operativni sistem koji bi radio na procesoru 8086. Zato je od firme „Seattle Computer Products“ otkupio njihov *86-DOS* (nazivan i *QDOS - Quick And Dirty Operating System*) i IBM-u ga ponudio pod imenom *Microsoft Disk*

Operating System 1.0. Za IBM je bilo logično da upotrebi Digital Researchov CP/M, čija je osmобitna verzija u to vreme, bila de facto standard ali se ipak odlučio za Microsoftov proizvod.

Microsoftov DOS je samo jedan od velikog broja operativnih sistema koji postoje za PC. Od samog početka IBM i Microsofti su imali saradnju po pitanju DOS-a, ali se vrlo brzo linija razvoja PC-jevog operativnog sistema razdvaja na IBM-ov PC-DOS i Microsoftov DOS. Najveći nezavisni konkurent je Digital Research, čiji je DR-DOS stalno pratio izliske odgovarajućih verzija MS-DOS-a, sve do DR-DOS-a 5.0 koji se pojavio meseci pre Microsoftovog.

Egzotika

Postoje i specifične verzije operativnih sistema, manje popularna rešenja malih ili ambicioznih proizvođača, razne nadgradnje operativnih sistema (Windows je tipičan primer) itd. Autor ovih redova preseca se da je svojevremeno zagrebačka „Velesbi Informatika“ usponaivala PC-je sa instaliranim VDOS-om koji je predstavljao prevod tada aktuelne verzije MS-DOS-a. Bile su prevedene i sve komande. Sličan primer je neka mašina, takođe zagrebačke firme, sa CP/M operativnim sistemom i prevedenim porukama koje su zbog prevoda „po svaku cenu“ zvučale još smešnije (na primer, „Out of Memory“ - „Prepuno pamtilio“).

Takve „bisere“ možemo naći i u svetu. Navodno je postojala arapska verzija MS-DOS-a koja je radila samo sa hardverskom zaštitom (zar-

Obećanja za MS-DOS 1.25

Kao što ćete videti, Microsoft ne daje prazna obećanja samo u poslednje vreme. Još početkom 1982 najavljeno je da će verzija MS-DOS-a sa oznakom 1.25 (koja se pojavila sredinom te godine) imati multitasking i višekorisnički rad, rad sa hard diskom (i postojanje poddirektorijuma), pozicionirane grafike i kursora, podršku za japansko i kinesko pismo i podršku za lokalne mreže! Ponešto od toga ostvareno je u dosadašnjim verzijama: grafika (ako se to može reći za ANSI.SYS) i hard diskovi u verziji 2.0, podrška za internacionalne jezike u verzijama 2.01 i 2.25; podrška za mreže postoji tek od verzije 3.1.

Međutim, najvažniji deo mogućnosti tog obećanog DOS-a (multitasking, pre svega) ni posle 13 godina nije ponuđen.

MS-DOS 4.0 sa multitaskingom

MS-DOS 4.0 pojavio se davne 1986. godine, ali samo u Evropi. Sa one strane Atlantika nazvan je eDOS (European DOS). Ovo izdanie imelo je mogućnost multitaskinga tako da su se DOS programi izvršavali kao foreground (glavni) procesi, a specijalno su pisani programi koji bi radili u backgroundu (pozadini). Već u to vreme, postojali su operativni sistemi i drugih proizvođača sa mogućnostima multitaskinga, ali ovo je bio prvi Microsoftov. Na žalost, DOS 4.0 je ubrzo povučen iz prodaje, a zatim je usledila „petica“ u kojoj kao što znamo, nema ni traga od multitaskinga.



člock), spravicom koja se utakne u paralelni port računara. To je prvi primer zaštićenog operativnog sistema.

Grafički OS-ovi

Posebnu grupu čine operativni sistemi koji poseduju grafički interfejs i samim tim su ljubazni prema korisniku i lakši za korišćenje. Ako se zadržimo samo na polju ličnih računara (dakle neobazirajući se radne stacije i tzv. *mainframe* računare), istorija grafičkih operativnih sistema počinje početkom osamdesetih sa računarom *Apple Lisa*, preidom *Macintosh*om. Pojava samog Meka 1984. godine iznela je „narod“ grafički operativni sistem pod nazivom *Macintosh System* sa programom *Finder* (radna sredina, ekvivalent *Program Manager* u *Windows*u). Od tog trenutka, reklo bi se, počinje era grafičkih operativnih sistema. Sledi pojava *Amiga* sa *Kickstartom* i *Workbenchom* i *Azari ST* serije sa *GEH* operativnim sistemom.

Svakli sa svojim prednostima i manama, svi ovi grafički operativni sistemi (a nisu jedini) doprineli su popularnosti upravljanja računarom pomoću miša, korišćenju ikona, ekranških tastera, dijaloga prozora i svega što čini grafičku sredinu i zbog čega je rad sa računarom sve lakši i lakši.

Windows i OS/2

Trepd grafičkih operativnih sistema Microsoft je počeo da pravi vrlo brzo. Nadgrađujući *DOS-a* pod nazivom *Windows* postavila se prilično davno, ali bez većih uspeha u prve dve verzije. Tek je verzija 3.0 početkom ove decenije napravila pravi bum na PC tr-

žštu što je bilo uslovljeno i razvojem hardvera, pre svega grafičkih kartica sposobnih da prikažu veće rezolucije.

Milioni i milioni prodatih primeraka *Windowsa* najbolje govore o popularnosti ovog operativnog sistema. Faktor koji je najviše uticao na popularnost *Windowsa* je postojanje silnih korisničkih programa koji rade pod ovim operativnim sistemom i koriste njegove pogodnosti.

Kao u slučaju sa *DOS-om*, dva giganta *IBM* i *Microsoft* saradivali su na razvoju grafičkog operativnog sistema ali su se, opet, vremenom razdvojila dva pravca: *Microsoft*ov *Windows* i *IBM-ov* *OS/2*. Ocenjujući karakteristike jednog i drugog *OS-a* teško je reći koji je bolji. Međutim, činjenica je da je *Microsoft*ov proizvod postigao veći uspeh na tržištu.

Windows 95 i OS/2 Warp

Situacija bi možda mogla i da se promeni sa pojavom *OS/2 Warp* (koji je već sada na raspolaganju) i *Windowsa 95* (koji bi, prema poslednjim informacijama iz krunje nepouzdanog izvora i samog *Microsofta* - trebalo da se pojavi do jeseni).

Novi operativni sistemi, što čete videti na sledećim stranicama, donose puno toga novog: počev od toga da računar nečese moći da konsilte bez miša ili neke slične sprave, pa sve do *Plug And Play* tehnologije kojom je, na primer, omogućeno da zamene grafičku karticu a da se operativni sistem sam snade i podesi sve što treba.

Thomir STANČEVIĆ

Kaži mu „O.K.“

Koliko kompjuteri uopšte, a naročito izgled grafičkog interfejsa određeni operativni sistema mogu izgledati svemoćno - isklazuje sledeća anegdota.

Većina korisnika vremenom personalizuje računar i stvari ga kao osobu - prijatelja ili protivnika. Tako je našoj kolegici koja je obučavala ljude za rad sa jednim *Windows* programom bilo saveterno i logično da „učenicima“ izgovara rečenice tipa: „Evo, vidili, on te sad pita da li hoćeš da trimiš ovaj dokument...“ a sad čete da i otvori ovaj prozor...“ i slično. Tako je jednom učenicu obašnjavala šta treba da uradi kada se pojavi dijalog-prozor sa tasterima „OK“ i „Cancel“: kaže: „Evo, on te sad pita to i to. Kaži mu „OK“ - sugerišući čoveku da ideš na taster „OK“ - čovek je, ne misleći ništa, izgovorio: „O-ke!“ Valjda je mučenik mislio da kompjuter već sada mogu da reaguju na glas.

Windows 95 i OS/2 Warp

Polako ali sigurno došlo je vreme da se i vlasnici PC-a odvoje od svog prepotopskog operativnog sistema

Prolizvođači su se godinama trudili da održe kompatibilnost sa prethodnim verzijama *MS DOS-a* i dospeli su u čorokak. Kako više nema *XT* ili *AT286* računara (ili se bar retko nalaze), *CGA*, *EGA* i *Hercules* grafičkih kartica, nema mnogo smisla insistirati na aplikacijama koje ih podržavaju pa ni na operativnom sistemu koji bi podržavao takve aplikacije.

Kada se na tržištu pojavio *IBM PC*, imao je 64 KB memorije. Zadatak da napravi operativni sistem dobila je tada relativno mala firma „Microsoft“. *Bill Gates* tada je galantno procenio da budućim korisnicima nikada neće biti potrebno više od desetostotke količine memorije što je iznosilo tada famoznih 640 KB, lako je „inteligent“ procesor 8088 adresirao (šav megabajt).

Ni sami se mnogo ne veselimo činjenici da programi koji pristižu nereko traže 486 procesor (pa i *Amtrium*), minimalno 8 MB memorije i pedesetak megabajta hard diska. Zvučna kartica i CD-ROM postaju standard pa će nezajživji proizvođači softvera i nakonzervativnijim korisnicima brzo servirati razloge zbog kojih treba da potroše trčavih 500 maraka za ove hardverske dodatke.

Tržište zahteva bolje operativne sisteme, sa jakim grafičkim interfejsom. Obavezna je i podrška novih periferija kao što su pomenuta zvučna kartica i CD-ROM, ali i pristižući dodaci za podršku videu, *pen-computing*u, globalnom komunikacijama. Pri tome, operativni sistem treba da obezbedi ne samo nesmetano korišćenje novih mogućnosti već i njihovu što lakšu instalaciju. *Plug and Play* koncepcija trebalo bi da omogućiti i neiskusnom korisniku da kopiranjem novog hardvera relativno brzo osposobi svoj sistem za nove mogućnosti.

Ogromna popularnost *Windows-a* i sve veći broj programa koji rade samo pod *Windowsom* neminovno nameće potrebu da tako ili slično izgleda operativni sistem. Ovaj izgled podrazumeva grafičko okruženje u kome su programi ili dokumenti (tekstovi, slike, zvuci, video...) predstavljeni pikogramima (popularnije - ikonama) od kojih korisnik lako dolazi pokazujući na njih nekim pointerom (miš). Osim toga, operativni sistem mora da podrži lako prelaženje sa zadatak na zadatak, izvršavanje više programa istovremeno (*multi-tasking*) i jednostavnu razmenu svih vrsta podataka (između različitih korisničkih aplikacija).

Dosađajna operativna platforma, obično u obliku *MS-DOS* ili kompatibilnog sistema, ne omogućava gotovo ništa od navedenih osobina. „*IBM*“ i „*Microsoft*“, dva džina u oblasti PC operativnih sistema, pokušali su zajedno da naprave operativni sistem nove generacije. Nakon kraće razmirice, putevi su im se razili pa trenutno svaklo razvija svoju platformu. *IBM* je nedavno na tržište izbacio treći verziju ovog operativnog sistema koja je popularno nazvano *OS/2 Warp* (šta znači „*Warp*“ neka vam promućuče neko ko voli popularnu TV i filmsku seriju „*Star Trek*“). *Microsoft* uporno (i uspešno) gura svoj koncept *Windowsa* i nakon verzija 3.1 i 3.11 u pripremi je radikalno nova verzija *Windows 95*. Konačna verzija ne očekuje se, na žalost, pre jeseni 1995. Što *IBM-u* može doneti odučujuću tržišnu prednost.

Kako se instaliraju, šta nude i šta zadržavaju dva nova operativna sistema, pokušaćemo da vam predstavimo na sledećim stranicama. (vg)

Zahvaljujemo se firmi *Gania Electronics* na originalnom primerku *OS/2 Warp* i T.M. *Compu* na hardveru korišćenom za testiranje ovih operativnih sistema



Windows 95

Microsoftov nastavak proverenog puta

Cak i ako vas spopadnu najneznatnija osećanja pri pomenu imena Microsoft, setite se da je gotovo svaki Microsoftov preokret bio gotov kad su verni potrošači već izgubili nadu da će na svojoj mašini poterati željeni program. Kada aplikacija konačno ugleda svetlost tržišta, nesrećni korisnik ustanovi da je njegovom hardveru vreme za radikalno osvežavanje. Ako mislite da se šaljimo primite znanje da je izlazak dugo očekivanog Windowsa 95 zvanično pomeren za jesen. Što znači da ćemo se već u Olimpijskoj godini radovati prednostima preempitivnog multitaskinga.

Preinstalacija

Pre nego što instalirate Windows 95, morate da shvatite da ćete izgubiti svoj DOS 6.22 ili 6.22 i komanda VER uredno će vam vratiti informaciju „Windows Version 4.000.189“ (ma šta to znači!). U nedostatku konačne verzije Windowsa 95, poslužili smo se beta-verzijom iz septembra 94.

Instalacija ne zahteva nikakvo žongliranje sa disketama i moguće je instalirati sa CD-ROM-a ili hard diska pod uslovom da su prisutni svi potrebni fajlovi. Sve je, naravno, stajepresovano i na svaku disketu (sem prve) staje tačno po jedan fajl pod nazivom CHICOXX.cab iz koga instalacioni program dekomprimuje sve potrebne datoteke.

Ako vam se nove mogućnosti ne dopadaju pre instalacije napravite najbližnju sistemsku disketu sa programom SYS i originalnim datotekama AUTOEXEC.BAT i CONFIG.SYS kojom ćete oporaviti stari DOS. Ako prilikom instalacije odaberete opciju da vam Chicago (šifra projekta pod kojom je razvijan Windows 4.01) ne preglazi stari Windows već da se instalira u novi direktorijum oporavak može da bude potpun i bezbolan.

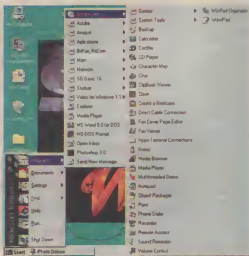
Instalacija

Retko koja ranija verzija Windowsa lakoćom instalacije može da se uporedi sa Windowsom 95. Najavljena Plug-and-Play kompatibilnost istina treba da funkcioniše valjano tek sa PnP kompatibilnim BI-

OS-ima. Zadovoljni smo i postojećim stanjem kako Windows prepoznaje priključene komponente pa se nadamo da ono neće biti narušeno u finalnoj verziji. Sve u svemu, pri instalaciji se prepoznaje tip sposobnosti HD kontrolera, I/O portova, grafičkih kartica... Pošto većina uređaja nije bila Plug-and-Play kompatibilna (izuzev prijatnog iznenađenja PCI Cirrus Logic 5434 kartice) Windows je sam pređeo dravec.

Interesantno je i da nismo sreli komponentu za koju nisu postojali drajveri u samom Windowsu. To ne znači da smo imali običaj hardvera, ali je prijatno spoznati da operativni sistem izvlači najbolje što može. Prihvatili smo samo za CD-ROM i zvučnu karticu za koje Windows nije bio siguran da li postoje i to samo kad u sistemu nije bilo ni jednog ni drugog.

Izrazito pozitivna strana ovakvog prisrpa je što praktično nema neiskorišćenih hardver-



Priskom na lester Start na task-baru u dnu ekrana dobićete spisak aplikacije po folderima. Jedina mana je što snalajživ Windows 95 ubaci i sve one za šta nađe neku staru INI datoteku koja se vuče iz zna od kada

skih resursa. Ako i nemate specijalizovani Windows 95 protected mode drajver za neki uređaj, sasvim lepo će poslužiti i standardni DOS drajver koji se ubacuje u CONFIG.SYS. Negativna strana je ta što sami morate da rešavate konflikte kod višestruko kompatibilnih kartica (n primer gotovo sve novije zvučne kartice). Bolje je, ipak, kad imate izbor nego kada ste prinuđeni na nešto (u najtužnijem slučaju to je nemoguć pristup traže ispravnom uređaju).

Postinstalacija

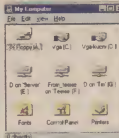
Novoustoličeni Windows 95 mučiji smo raznim problemima. Zamenjivali smo grafičke karte skoro „na živo“ i Windows se sam podizao u standardnom VGA modu, uočavao promenu grafičke kartice i sam predlagao promenu drajvera. Pri tome je pokazivao zavidnu preciznost u prepoznavanju, naročito kod PCI kartica. Naročito je prijatno dešetkovanje tipa kontrolera pri čemu Windows raspolaze zavi-

Radno okruženje Windowsa 95 (desktop) samo na prvi pogled deluje stranasto. Svi neophodni elementi su tu, a po želji možete da dodate ikonu za brzi pristup bilo kojoj aplikaciji ili dokumentu





Jedan od „obaveznih listova“ desktopa, My Computer, sadrži lokalne i mrežne drajvere, Control Panel i dvojezne stavke Control Panela - Fonts i Printers. Microsoft očigledno računa da je naprave onih koji pišu ili „prelaju“ na kompjuteru



dnom paletom IDE i EIDE drajvera za HDD kontrolere.

Treba dobro naglasiti brojnost i kvalitet priloženih drajvera ispod kojih se potpisao Microsoft. Zanimljivo je da su operacije sa ekranom znatno ubrzanе pa se, zahvaljujući i tome, mnogo brže prelazi sa aplikacije na aplikaciju. Nepodeljeno je redakcijski mišljenje da je čak i rad u DOS promptu znatno ubrzan porajpre zbog brzog ekrana.

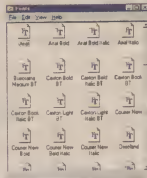
Nije naravno sve savršeno ali, bez utrede, od Microsifta smo navikli na svakakve bogovite i preuranjene „finalne“ verzije. Priznajemo da nas je tako rana beta verzija Windowsa 95 prijamo iznenadila stabilnošću i veoma retkim greškama.

DOS pod Windowsom

Verovatno će ključno pitanje prelaska na operativni sistem, kao što je Windows 95, biti kompatibilnost sa DOS-om. Naime, Microsoft postavlja novi Windows kao jezgro sistema iz koga se kasnije, po želji, može „sići“ u DOS-prompt, iako većina poštenih korisnika mora da prizna da sve češće radi sa Windows aplikacijama, a sve manje sa DOS artefaktima, postoje svima dragi programi kojih ćemo se teško lišavati premda ne radi pod Windowsom.

Ako vaša DOS aplikacija odbija da radi poput poštene Windows aplikacije, možete podelavati interval u kojem će Windows proveravati osale aplikacije (*Idle Sensitivity*). A ako ni to ne pomaže, možete aplikaciji da dodelite ekskluzivan status i na miru da radi. Kod osetljivijih primena (kao što su igre) kod kojih se javljaju problemi i poruke tipa da je „ta i ta aplikacija uradila to i to“ ili „ovaj uređaj (Sound Blaster) koristi druga aplikacija“, možete program potpuno da deklarirate

kao MS DOS aplikaciju pri čemu se Windows gasi, menja strukturu sistemskih datoteka, budi se bez prozora i proziva pomenuti program. Tako smo uspešli da stavljemo (i igramo) Aladdina.

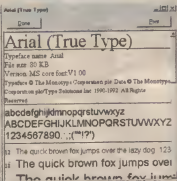


Warpa. Nema dovoljno pravih 32-bitnih aplikacija na kojima bi se zaista videla efikasnost 32-bitnog operativnog sistema čimnena da 16-bitne aplikacije rade nešto brže uz odličan učinak 32-bitnih drajvera, nije dovoljna provera za dva sistema koja prikazujemo.

Novi momenti

Koncepcija i vizuelni identitet novog Windowsa su zaista drugačiji. Moguće je poseti da Windows u potpunosti ima izgled na koji ste na-

Kad ste već kod fontova, možete i da ih pogledate. Ako otvorite folder fonts i kliknete na bilo koju od datoteka sa nekim fontom prikazuje vam se podaci o tom pismu i njime ispisani čuveni primer sa listom i lenjim psom



Prozori pod Windowsom

Već smo pomenuli da ima Windows aplikacija koje ne rade pod Windowsom 95. To su one aplikacije koje ili koriste stari Win32 API ili ga koriste na nelegalan način. Naprimen, nismo uspešli

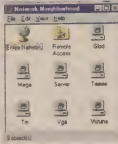
vikli sa Program Managerom u prvom planu na kome su raspoređeni prozoreti sa vašim omiljenim programima. Mnogima je, međutim, dopao novi izgled kod koga ekranom dominira nekolicina skraćenica (ili „Kratkih rezova“ - Shortcuts) kojima brzo i lako pozivate omiljene aplikacije ili dokumente.

Mrežna okolina prikazuje sve članove vaše radne grupe (Workgroup) Novost je što deljive resurse sa bilo kog od tih kompjutera možete pregledati bez mapiranja njihovih hard diskova

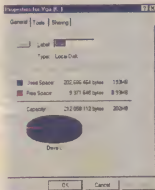
Prozori pod Windowsom

Generalno je pravilo da aplikacije koje koriste noviju verziju Win32s rade. Bez problema rade i aplikacije za NT koje ne koriste sigurnosne sisteme NT-a. One manje informisane da podsetimo da je Windows 16-bitni OS i da neki programi sami instaliraju 32-bitnu ekstenziju - uglavnom se radi o zahtevnijim aplikacijama koje moraju da koriste 32-bitne instrukcije

Pravi problem sa Windowsom, međutim, sveo se na slučaj OS/2



Sve skraćenice možete da obristete, ali na desktopu ostaju tri obavezna elementa. Prvi od njih je My Computer, folder čiji sadržaj čine lokalni i mrežni diskovi vašeg kompjutera. Control Panel i njegove dve izdvojene stavke - štampači i fontovi. Drugi folder naziva se Network Neighborhood i čine ga članovi vaše radne grupe (neka mi GLOD oprost! što neki kompjuteri nemaju nazive po svojim korisnicima već po firmama isporučioćima), Remote Access za telefonski pristup drugim mrežama i stavku



Pridržkom na desni taster miša dobijate Properties bilo kog elementa desktopa. Za disk dobijate lep grafikon popunjenosti, mogućnost da ga oporavite od loše upisanog FAT-a ili ustruženih klastera ili podelite njegov sadržaj sa kolegama

k.o.m.p.j.u.t.e.r.s.k.a

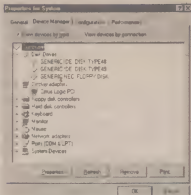


a.n.i.m.a.c.i.j.a



GAMA Electronics

Beograd Mišarska 11 Tel. 33 22 75 33 94 94 Fax. 322 72 81



tri elementi sistema prikazani su slikogramom i hijerarhijski. Isti slučaj je i sa poddeljenim ikonama, na primer, multimedija. Prosto čvorišće na određeni simbol omogućuje vam podešavanje uređaja koji simbolizuje

pod nazivom *Entire Network*. Ukoliko je vaša mreža hijerarhijski podređena nekoj većoj mreži, a veća mreža još većoj mreži, moći ćete da se konektujete po celoj hijerarhiji.

Treći i poslednji obavezni član desktopa je *Wastebasket*, korpa za otpatke u kojoj se pojavljuju sve stvarčice obrisane u toku rada. Ni jedan od obaveznih elemenata desktopa i ni jednu njegovu stavku ne možete da obrisate. U tu svrhu možete neograničeno da ih podešavate i u tu svrhu aktiviran je desni taster miša kojim dospivate do menija *Properties*.

Ubareni programi

Novost na dnu desktopa je *task-bar* za kojim se ne pije piće već simbolički prikazuje aktivirane aplikacije kada su minimizirane ili rade u pozadini (*background*). *Task-bar* ima povlašćenu stavku u obliku tastera *Start* kojim otvarate meni iz koga su vam dostupne aplikacije, dokmenu, podešavanja i u se razvlasitno u folderu. Čeo ovaj novi izgled Windowsa 95 je promeňjiv i odvest u tolikoj meri da ćete se silno zabavljati podešavajući ga kao kad otkrijete dobar novi dizajnerski program.

Desktop, kao i ranije, može bitu obijen vašom omiljenom kombinacijom ikona, ali za natpise možete da koristite i svoj omiljeni font i to u proizvoljnoj veličini, a jedna od najlepših opcija je *Smooth Fonts* koja omeđava tvrice slova (*antialiasing*) što naročito lepo deluje na manjim rez-

olucijama kad su slova rogbatnija. Naravno, desktop sa ovom aktiviranom opcijom radi sporije, ali ne onoliko koliko smo očekivali (kasnije smo shvatili da na desktopu, u stvari, ima jako malo teksta).

Starni meni se, očigledno, formira iz početnih prozora *Program Managera* i, ako baš želite, možete da ga potvete i radite iz njega. Neke stavke su i ovide obavezne pa osnovni starni meni sadrži programe, dokumente, traženje i startovanje programa. Meni *Programs* se dalje razvija na foldere sa nazivi ma koje su imale vaše grupe iz Windows 3.11 ali nam nije jasno, na primer, kako je *folder Games* postao određen folderu *Accessories* ili kako je naš *MS Word 5.0* za DOS iako napredovao u hijerarhiji da se našao na istom nivou kao osnovni folderi. Tek kasnije smo ustanovili da je Windows zaista direktorijum *Games* prebacio kao poddirektorijum *Accessories*.

Istraživač

Na vrhu hijerarhije vašeg novog operativnog sistema nalazi se desktop sa pripadajućim obaveznim elementima (*My Computer*, *Network Neighborhood*, *Info Center*, *Wastebasket*). Shodno tome, iz koncepcije Windowsa izbačen je *File Manager*, a odgovarajuću zamenu predstavlja *Explorer* koji lepo, hijerarhijski prikazuje sve komponente sistema.

Bitna razlika u odnosu na *File Manager* je i ta što sve komponente mogu da budu prikazane u obliku ikona ili liste na kojoj je, opet, kraj naziva datoteke mala ikona. Prilikom instalacije, Windows sam deluje ikeone različitim vrstama datoteka. Kada su u pitanju aplikacije, možete slobodno izmeniti ikone i sistem sam pro-

meni ikone onih dokumenata koji su povezani sa tom aplikacijom.

Pored toga, *Explorer* omogućava nesmetano čakanje po svim raspoloživim resursima u mrežnoj okolini, a da ne morate eksplicitno da konektujete mrežne drajve. Možete je čak aktivirati aplikacije sa susednih mašina ukoliko dotična aplikacija pristaje da u svojim inicijalnim datotekama prihvati putanje tipa `\\GLOD0BRACUN_HONORARA\REPLACENO`.

Mreže

Opšte, konektovanje sa svim vrstama mreža uz primenu raznih protokola, kačenje na razne vrste servera rešeno je izuzetno jednostavno. Potrebna vam je samo mrežna kartica i parče kabla sa terminatorom koje se proteže do najbliže mrežne mašine. Činjenica je da Windows ne ume sam da prepozna seovanje pojedinih parametara mrežne kartice kao što su bazna adresa, IRQ i DMA, ali se automatski prepoznavanje parametara i ne očekuje od uređaja koji nije *Plug-and-play* komparbilan.

Zauzavr, Windows 95 nudi *User Level Access* kontrolu koja podržava korisnikovo uređenje desktopa pa, samim tim, i mrežne ikone. Pored toga, možete dozvoliti i daljinsko sređivanje (*Remote Administration*) pri čemu se „daljinski“ može podešavati pristup resursima na nekom kompjuteru (serveru).

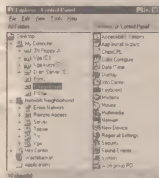
Remote Access je već poznata stvar za telefonski kontakt sa mrežama koje nisu na vašem kablu. *Info Center* je novina koja obezbeđuje tak pristup mrežama tipa *CompuServe*. Iako i *OS/2 Warp* ima slične mogućnosti (kao *Internet*) to u našim uslovima nije osobina kojoj treba posvetiti previše pažnje.

EtO

Glupo bi bilo savetovati bio kome

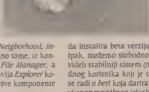
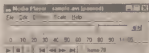
da instalira beta verziju operativnog sistema. Ipak, možemo slobodno reći da nikada nismo videli stabilniji sistem (ne računajući NT) za jednog korisnika koji je izbacio Microsofta. Iako se radi o beti koja darira godinu dana pre najaženog zvaničnog izlaska, prijatno nam je iznenadila brzina i relativno slaba oseljivost sistema na malretiranje, pogotovo kad se timo silih („General Protection Fault-a“) kojima su nas čestuje u verzijama Windows 3.0, 3.1 i 3.11. Prema svemu što smo videli od Microsofta će još da ispadne ozbiljna firma.

Voja GASIĆ



Explorer je, ipak, mnogo bolji od starog *File Managera*. Iako ne prikazuje istovremeno dva prozora, problem se lako prevazišće otvaranjem dva Explorera. Pa kopirajte iz foldera u folder, sa kompjutera na kompjuter ili sa mreže na mrežu.

Mnogo manje vidljivi kontrolni paneli i mnogo veći video prozorčić. Zanimat dobiti svoje video drajvere i tako ćete imati sve koje je Microsoft bašao upotrebljivo: Video, Cinepak, SuperMac, ILL, MS Video i





OS/2 Warp

Kako izgleda IBM-ovo viđenje OS-a budućnosti.

Treće izdanje operativnog sistema OS/2 dobilo je i popularni naziv Warp po jedinici za merenje nadsvetlosnih brzina iz popularne TV serije Star Trek. IBM retko daje takve nazive i obično se ograničava na šifre skraćenice i brojeve pa bi ovaj proizvod, već prema samom nazivu, mogao da bude važan i samom IBM-u. Pored toga, nekoliko marketinških poteza ukazuje na to da IBM baš u ovom koraku želi da srusi preimućstvo Microsofta i preuzme tržište PC operativnih sistema. Naglašavanje brzine, multimedijalnih mogućnosti i kompatibilnosti sa DOS-om usmereno je ka igračkom tržištu, ka onima koji u poslednje vreme najviše kupuju.

Instalacija (je li to neko rekao „jao!“)

OS/2 Warp se prodaje na CD-u sa simpatičnom plavom (ali malom) knjižicom u kojoj je, prema našim iskustvima, zapisano sve ono što već svi znaju i jako malo od onoga što bi vam svakom moglo trebati.

Preinstalacija!

Da biste instalirali Warp morate potpuno očistiti mašinu od starog i iznadalgo DOS-a. OS/2 želi da se instalira samo ako ste kompjuter butovali sa specijalno pripremljene diskete. OS priprema „Preload“ i „install“ diskete u zavisnosti od toga da li želite instalaciju sa CD-a ili sa diskete. Ako se odlučite za diskete moraćete (sa istog CD-a) dodatno da skinete „image“ 13 disketa sa OS-om/2, četiri „display driver“ i tri „printer driver“ diskete. Kako se to radi možete da pirate obilježni pirata jer se diskete „skidaju“ običnim programom HDCOPY koji je uz RAR jedan od poslednjih piratskih hitova.

Navedene dve diskete su ujedno jedinice koje su snimljene u standardnom DOS formatu. Sve ostale biće upisane u novom 1.88 MB formatu i moraćete da budete si-



gnurni u kvalitet medija na koji snimate. Zašto promena formata? Eto.

Instalacija

Kao iskusni korisnici odlučili smo se, naravno za instalaciju sa CD-a. Probali smo tu konfiguraciju i to ovim redom: 486 DX + Panasonic 563B na Sound Blasteru 16, 486 DX/2 + SCSI Sony 55S i 486 DX/2 + Panasonic 563B na sopstvenom kontroleru.

Na kompjuteru sa Panasonic CD-ROM-om priključenim na Multi-CD Sound Blaster 16 instalacija je išla bez ikakvih problema. Isti je slučaj sa SCSI konfiguracijom što je samo još jedna potvrda da je Adaptec drajverski najbolje podržan

hardver koji smo sreli (u životu i radu). Međutim, sa Panasonic CD-ROM-om priključenim na posebnu karticu za kontrolu CD-ROM-a instalacija je bila nemoguća (nema bar nije pošlo za rukom). Iako je CONFIG.SYS uredno sadržavao SB.CD2.ADD drajver nakon bootovanja sa „preload“ diskete kompjuter nikako nije uspevao da pristupi CD-ROM-u.

To je i manja muka prema onoj što dotični CD-ROM (sa posebnim kontrolerom) nismo uspeali da prozovemo ni nakon kompletne instalacije OS-a što nas je ostavljalo u beznađu: određi se skupog hardvera za rad besplatnog softvera nije baš pametno. Ostaje vanjanta da budavi kontroleri i kompatibilnu zvučnu karticu zamenite za originalni MCD SB 16 što opet ne mora da bude povoljna varijanta. Sa disketa se instalira bez ikakvih problema (ali to traje previše dugo).

Postinstalacija!

Nakon instalacije OS/2 će detektovati model vaše video kartice, zvučne kartice, kao i CD-ROM-a (možda). Na konfiguraciji sa Sound Blaster 16 + Panasonic 563B čija je instalacija protekla bez problema sistem je odbio da detektuje ATI grafičku karticu i uporno je prijavljivao kao IBM-ovu 8514. Stoji da je ATI registarski kompatibilan sa ovom karticom ali se ipak radilo o originalnom ATI Mach 8 modelu za koji postoje drajveri u OS-u. Međutim, čak ni forsirano nameštanje ovih drajvera u argumolba sa šlagom nije urodilo plodom.

Na sličnoj konfiguraciji OS nije uspeo da prepozna Sound Galaxy zvučnu karticu (iako je i ona na spisku) već se zaustavio kad je otkrio Sound Blaster PRO kompatibilnu karticu (činjenica je da je Sound Galaxy kompatibilna sa Sound Blasterom PRO ali zvuk nije bio najbšjeg mogućeg kvaliteta). To je možda, sa korisničke strane, pravi prvi pristup jer obezbeđuje da hardver u mašini poradi (sa izuzetkom onog nesrećnog CD-a sa sopstvenim kontrolerom! Windows 95 na primer, u slučaju Sound Galaxy kartica, galatimno ubacuje SB PRO. Windows Sound System i Galaxy drajvere i svaki čas vam javlja da neki drajver ne može da svira zato što je neki drugi aktivan dok se ne setite da u Control Panelu isključite sve drajvere sem jednog.

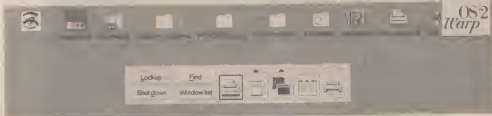
Ima šanse, ima, ima...

Pretpostavimo da ste instalirali OS/2 Warp i da vam radi korektno. Ako slučajno promenite nešto od svoje konfiguracije napravili ste sebi veliki posao. Pri promeni zvučne kartice sistem neće instalirati samo neophodne drajvere već će vam ponovo kopirati i sve programe za podršku zvuka kao i veliki broj primera (oko 5 Mb). Pri tome ste još dobro prošli ako uopšte uspete da prijavite novu karticu i odjavite staru.

OS je toliko uporno odbijao da SB 16 karticu zameni sa SG da smo morali da pribegnemo nepopularnim metodama priključenja po CONFIG.SYS što smatramo neprimernim proizvodnju koji treba da poštuje



Ovakvo će izgledati vaš, prethodno instalirani, Windows nakon instalacije OS-a. Grupe su predstavljene kao folderi i možete im dodavati predodređene foldere. Otvoranjem bilo kog foldera (bivše grupe) ne aktivira se Windows ali pozivom bilo koje Windows aplikacije praktično se dobija ekvivalent poziva Windowsa sa nazivom programa u komandnoj liniji



„Plug-and-Play“ (ubodi i sviraj) koncepciju. Ova-ko se stvar pretvorila u „Plug-and-Play“ (ubodi i moli se).

Ako pak slučajno promenite video-karticu onda ste napravili pravi haos. Poruka koju OS/2 pri tome javi je krajnje onespo-kajavajuća: spisak registra i prepo-ruka da se javite na IBM OS/2 Support telefon. Nesrećnom korisniku ostaje mrtav kompjuter. Autori teme broja tada su, možda prvi put, spo-znali moć modemskih komunikacija. Ono što ne piše u instalacionom pri-ručniku piše u datotekama nesrećni-ka koji su se takođe zabavljali in-staliranjem OS/2 Warp-a.

Priilikom instalacije postoji još jedan bitan de-talj. OS/2 može da koristi drugačiju FAT (File Allocation Table) tabelu od DOS-a. Primena HPFS-a (High Performance File System) omogu-ćava bolje performanse ali podrazumeva for-matiranje hard diska, gubitak svih poda-taka koji se trenu-tno na njemu zade-se, pa vam to ne preporučujemo već zadržite standardu FAT tabelu. Ne lju-tite se što smo in-stalaciji posvetili toliko prostora jer smo imali mnogo problema i broj re-instalacija grani-ćo se nesrećnim slučajem kad smo testirali zvučne kartice.

Multimedijalni panel nudi sve pode-šavanje i sve plejere na jednom me-stu. Ne možemo da se otmemo uslu-ku da bi primena jedinstvenog Me-dia Playera bila efikasnija. Ostavili sviranje i podešavanje na istom me-stu znači gotovo siguran izazov za nesigurnog korisnika da u podešava-nju ode dalje nego što u njegovo znanje može da prod

Ovakvo izgleda desktop (radno okruženje) OS/2 Warp-a. Pored ikona sa oznakom folderima možete postaviti i omiljene DOS ili Windows aplikacije kao što je naš Iphoo Deluxe kojim smo „vedni“ slike. Slično tes-tiraju kod Windowsa uvek je dostupan izla-zak (Shut Down) i lista aktivnih taskova (Windows List). To je, ujedno, jedini način da vidite aktivne programe jer OS/2, za re-štilu od Windowsa, ne ostavlja njihove mini-mizirane ikone na desktopu. Na sličan način možete brzo formatirati diskete, ličati u OS/2 komandni prompt, potražiti pomoć ili ispra-zniti kantu za smeće

ku, ostaje na hard disku. Nešto problema opet smo imali prilikom vraćanja na OS/2 jer su podaci u priručniku malikice pogrešni. Otkucajte doslovno: CD OS2 BOOT-OS2 odgovornost sa „y“ i nećete imati problema.

Hwoooosh

Kada ste konačno uspeali da instalirate OS/2 Warp dobićete grafički lepo uređeno okruženje. Pronaći su uređeni preko sistema foldera i veoma podsećaju na Mekiñošev operativni sistem (paž-o je nešto dobro zašto ga ne kopirati) što, kratko re-čeno, znači da u prozoru možete imati prozoro-zer pri čemu su pikogramski predstavljeni i po-prozori i programi i dokumenti. Dokumente mo-žete direktno pozivati ukoliko je svakom tipu do-



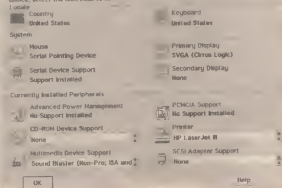
Dinar za u kolo - dva za napolje

Spasonosni pritisak na kombinaciju Alt-F1 ponudiće vam kao opciju forsiranje običnog VGA moda i dalje čepkanje po konfiguracionim datotekama (open). Ne zaboravimo da sa gomilom kartica OS ipak nije uspevao sam da izade na kraj i jedini lek je bila ponovna in-stalacija - Ispočetka, Dru-ga opcija je ručno čep-kanje po CONFIG.SYS-u što ne preporučujemo čak ni iskusnijim koris-nicima - neka se IBM ždere.

Poređenja radi, Win-dows 95 sam primeti promenu grafičke kar-tice digne se u VGA mod i sam predloži pro-menu dražvera pri čemu gotovo sto procentno pogađa o kojoj se kar-tici radi.

Deo instalacije koji nam je za-dao najveće glavobolje. Neke komponente jednostavno nije bilo moguće izbaciti, a neke druge ubaciti. Prijatno nas je izne-nadilo analizeziranje OS-a se obič-nim Sound Blasterom 2.0 ali je Sound Blaster 16 bilo gotovo nemoguće zametati Sound Galaxyem. Nekom pokušaju za-mene kartica sistem vas beca u meni u kome vam nudi ponovnu instalaciju svih multimedijalnih plejera i primera. Posle pri-ličnog broja reinstalacije shvatili smo da to nije obavezno

If the following hardware and country choices are correct, select OK. To change a choice, select the icon next to it.





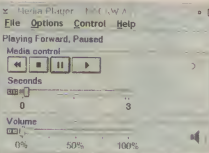
kumenta pravilno podeljen (asociiran) program koji ga obrađuje. Korisniku je, naravno, ostavljena puna sloboda u biranju asocijacija.

Nekolicina članova redakcije mnogo su se dopali zvuci koje ispusta OS/2 kada otvara i zatvara prozore. Iako deluju impresivno svaki korisnik nakon izvesnog vremena pozeļi da ih utuli. Moramo da primetimo da se OS/2 u odlično snalazi i kontroliše jačinu zvuka čak i na SB2 kompatibilnim karticama koje nemaju nikakvu kontrolu zvuka sem suvog hardvera (pencijometar). Za svaku pohvalu!

Pod OS-om (i na njemu)

Pod OS-om možete otvoriti jedan ili više DOS prozora i u svakom izvršavati neki DOS program. Primitili smo pravi multitasking što je za svaku pohvalu. Bez obzira da li je pezor aktivan ili ne program se izvršava i to pristojnom brzinom. Pored DOS prozora možete otvoriti i OS/2 prozor i izvršavati aplikacije pisane za OS/2.

Na žalost nismo baš imali preteran izbor odgovarajućih OS aplikacija. Pod OS-om možete startovati i Windows aplikacije, i da ne zaboravimo, prilikom instalacije OS-a pripremite i Windows diskete jer će ih instalacioni program zatražiti.



Pored lepog zvuka IBM nudi i nešto video i to samo u Intelovom Indeo i sopstvenom Ultimotion formatu. Instaliraju se samo primeri najuže rezolucije, a one veće možete da probate sa CD-a. Velicina kontrolnog پنلئا čini nam se nezgodnom u odnosu na veličnu sliku ili je ograničena sva površina namerno suprotstavljena živim bojama primera

Ako ste instalirali OS/2 na hard disk gde je prethodno instaliran Windows u OS desktopu dobićete ikone za svaku Windows aplikaciju. Pored toga, možete pokrenuti i Program Manager pričemu ćete se obrći u pravom pravcom Windowsu u onom obliku u kome ste ga instalirali. Posebno ćemo se zadržati na Windows programima jer njih ima najviše i svi budući operativni sistemi da bi zaživeli moraju ih podržavati.

Opet Windows

Testirali smo dosta Windows programa i moramo priznati da većina radi veoma korektno. Međutim rade nešto sporije nego pod samim Windows-om. To je posledica multitaskinga, jer operativni sistem stalno proverava da li je još neka aplikacija aktivna. Porednja radi i Windows 95 je takođe multitasking operativni sistem ali programi rade brže. Progra-

mi koji traze tridesetdvobitni Windows (prepoznate ih po tome što Instaliraju WIN32S) ne rade. Primera radi to je Adobe Photoshop ver. 3.00. Za utihu, navedeni program ne radi ni pod Windows-om 95. Sistemski fontovi koje koristi OS/2 su Adobe PS što je veoma pohvalno jer se u praksi pokazalo da je ovaj zapis fonta bolji, brži i pouzdaniji od TTF fontova.

Ostaje, međutim, otvoreno pitanje zašto koristiti operativni sistem za koji je napisano petstotinjak aplikacija koje se teško nalaze dok aplikacije koje su dostupne i na koje ste navikli rade sporije. Multitasking, bar po našem mišljenju, nije dovoljan razlog.

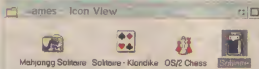
Eto

Što se tiče našeg utiska o OS/2 Warp-u, mislimo da se po pojavio suviše kasno. Iako se radi o pouzdanom i stabilnom sistemu (kad se prevaziđu instalacioni problemi) male su mu šanse da ugrozi Windows. Međutim, o sudbini operativnih sistema odlučuju ostale firme koje će ih svojim aplikacijama podržati ili ne. Ako se OS/2 Warp bude dovoljno otvorio i svima dostavi resurse poziva i omogućio lakše, brže i efikasnije programiranje postoje šanse da zaživi. Nakon poredjenja sa Windows-om 95, koji mu je glavni rival, zaključujemo da će u ovom obliku teško proći. Iako smo testirali beta verziju Windows-a 95 čini nam se da je Windows mnogo stabilniji i konceptijski bolje rešen. Možda

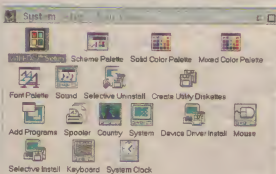
je to samo subjektivni utisak jer navike su navike. Preporučujemo vam da ipak instalirate ovaj operativni sistem i sami vidite da li vam odgovara ili ne. Ako nemate poseban hard disk nemojte menjati strukturu FAT-a (u opcijama prilikom instalacije) i slobodno ga instalirajte. Kada ste završili sa svim testovima i više nećete da ga koristite startajte „Dual boot“ i dobićete ponovo vaš omiljeni DOS operativni sistem. Nećete izgubiti ništa od podataka i sve će biti ponovo na svom mestu.

Voja GAŠĆ
Zoran MOSORINSKI

Od četiri igre u prozoru jedna je zaostala Windowsa. Najbolje i klondike lepo izgledaju i interesantni su za igru što se ne može reći za leh koji je zbog nezgodnosti dobio neprelaznu ocenu i ukor našeg dečurkog lahiste Aleksandra Veljkovića



Slika koju vidite odgovara otprilike Control Panelu iz Windowsa. Zanimljivo je to što je ovo raspored koji je dobio nakon „srednjenja“ (Average Icons). Mislimo da je devanje ovako dugih naziva moralo da podrazumeva i inteligentnije deljenje tih naziva u više redova. Inače, spasonosne opcije pod nazivima Add Programs i Device Driver Install od sve inteligentnije pružaju samo prosto obraćanje disketu. Verovatno da je IBM računao na veću inteligenciju onog dela instalacionog programa koji se na disketu i nalazi



S3 Vision864 i Trident TGUI9420Gi

Dve nove PCI grafičke kartice

Kako PCI magistrala polako postaje sve popularnija i pojavljuje se na sve više ploča koje se kod nas prodaju, logično je očekivati da PCI kartice periferije pristižu sve brže i brže. U našoj testnoj laboratoriji su se, tako, ovog meseca našle dve PCI grafičke kartice na kojima su figurisala dva veoma sveža grafička procesora - S3 864 i Trident TGUI9420GL.

varijanti. Ali, o rezultatima testova kasnije. Obe kartice na sebi imaju po 1 MB DRAM-a, koja je jeftinija, ali i lošijih performansi od VRAM memorije. Rezultate koje se mogu dobiti su standardne - 640 x 480 u True Color, 800 x 600 u 65536 i 1024 x 768 u 256 boja. Instalacija ne predstavlja nikakav problem, a sa karticama se dobijaju i drajevi za neke popularne DOS aplikacije, drajevi za Windows i par uslužnih programa. Uslužni programi služe za podešavanje parametara ekrana i izbor frekvencije obnavljanja slike, ali nam je zasmetalo to što ne postoji program za promenu rezolucije u Windowsu (kao što postoji kod Cirrusa), već se za promenu rezolucije mora promeniti drajev.

Winach	S3	Trident	CL-5434
800x600x256	33.66	27.49	39.27
800x600x4K	52.70	33.08	57.00
640x480x16M	10.96	19.11	73.42

Winbench	S3	Trident	CL-5434
800x600x256*	10.4	10.1	12
800x600x4K*	9.59	5.15	11.3
640x480x16M	0.792	1.05	8.2

Slika je osrednja - nije savršena (kao kod, recimo, zaista izuzetnih AT7 kartica), ali nije ni nekvalliteta. Frekvencije obnavljanja ekrana su sasvim dovoljne da se i 1024 x 768 rezolucija može prikazivati u non-interlaced režimu. Jedna jako neprijatna mana pokazala se kod Trident kartice u svim rezolucijama sa 256 boja, a to je potpuna distorzija palete. Naše, inače standardno podešene boje u Windowsu, izgledale su krajnje psihodelično. Ne znamo zbog čega se javlja ova mana (u modovima sa više boja od 256 se nija javljala), ali može biti jako neprijatna za potencijalne kupce ove kartice kojima toplotu preporučujemo da je testiraju pre kupovine i na kraju - rezultati testova. Koristili smo standardne testove Winach 1.2 i WinBench 4.0. Nismo koristili testove za DOS, jer su ove kartice ipak specijalno prilagođene grafičkoj okolini i čipovi sadrže funkcije koje se iskazuju tek po radu pod Windowsom.

Rezultati su nas, blago rečeno, razočarali. U modovima sa 256 ili 65536 boja rezultati su bili nešto slabiji od Cirrusa (vidi grafikom), ali True Color modovi dali su zapanjujuće slabe rezultate - prosto nismo mogli da poverujemo da su kartice toliko slabe. Ne znamo počje li ova sponost od loše urađenih čipova ili trajnivo napisanih drajeva, ali ipak je evidentna.

I time se, opetlice, iscrpuje sve što se može reći o ovim karticama. Iako su PCI, ove kartice za daleko od vrha po performansama. Na žalost, zbog te činjenice moramo se ograditi od preporučivanja ove dve grafičke kartice. Ukoliko vam zaista treba brza i dobra PCI grafička kartica za razne namene, sa odličnim odnosom cene i mogućnošću, Cirrus Logic 5434 i dalje ostaje najbolji izbor.

Slobodan POPOVIĆ

Proizvode smo pozajmili iz firme T.J.M. Comp



Zbog činjenica da su oba procesora novije proizvodnje, bilo je za očekivati da će makar jedna od ovih kartica svojim performansama nadmašiti postojeće kartice svoje klase. Polazeći od te pretpostavke, veoma smo se razočarali kada smo utvrdili da su obe listom sporije od našeg repera, Cirrus Logic 5434 u PCI

Modu mnogobojnim proizvođačima ulaznih uređaja Genius se proslavio po svojim kvalitetnim i jeftinim miševima. Ovog puta našu pažnju je privukao Geniusov optički miš.

HiMouse Lite, kako se ovaj miš zvanično zove, dolazi u paketu sa specijalnom metalnom podlogom na kojoj je otisnuta mrežica. Princip rada je veoma jednostavan. Za očitavanje polo-

žaja služe pored mrežice na podlozi i dve diode - svetleća i foto-dioda. Svetlost se naizmjenično odbija od srebrnaste podloge i registruje u foto-diodi sa pouzdanošću od 99 procenata. Pošto

Genius HiMouse Lite

Optički miš za profesionalnu upotrebu



U rubrici TEST DRIVE predstavljamo opremu koja je dostupna na domaćem tržištu. Ako smatrate da li svojoj ponudi imate zanimljiv proizvod, javite se (između ostalog - 011/322-0552, T. Stančević, V. Galic). Opremu ćemo uzeti na nekoliko dana i to je sve što se tiče uslova.

Bračunarske komponente koje prikazujemo na ovim stranicama instaliramo i testiramo na osnovnoj konfiguraciji: T.J.M. Comp 486DX2, 256K cache, 8 MB RAM, HDD WD Center 360, HDD WD Center 900, VLB controller, FDD 1.2 MB, FDD 1.44 MB, SVGA Cirrus Logic 5428 VLB, lokalni monitor 14 inča. Programirani testovi na ovoj konfiguraciji pokazali su sledeće rezultate:

COBTEST 8.01:	45% MB/s	SPEED 8.0	WINBENCH 3.11	WINACH 1.2
Seek	13	CPU	800 x 600, 256 boja	800 x 600, 256 boja
Track to track	3	FPU	9000/349 divs	CAD
WINBENCH 4	Video	8 MB RAM	DISK OVERALL	OVERALL
Out. Winman	3.08		70 888 b/s	PAINT OVERALL

Zajavljamo se firme T.J.M. Comp na pomoći u realizaciji ove rubrike

nema pokretnih delova, ovaj miš se ne pelja i ne kvani, pa je zgodan za kancelarije sa puno dima i prašine. Tri programabilna dugmeta opremjena su mikroprekidačima.

Tokom upotrebe HiMouse Lite miša mora se obratiti pažnja na orijentaciju miša u odnosu na podlogu. Da bi pravilno radio, miš se mora držati paralelno sa levom i desnom ivicom podloge, jer pri uglovima većim od 40 stepeni miš gubi informaciju o položaju, tj. greši. Ako vam to nije problem, onda će vam rad sa ovim mišom biti udoban, jer miš doslovno klizi po glatkoj podlozi na svojim trakama od čoje

Priloženi drajveri za DOS i Windows dolaze na disketama od 3,5 i 5,25 inča, a tu je i softver za crtanje pod imenom *PC Paintbrush* u verziji 4. Na mišu se nalazi i prekidač kojim se bira mod rada. *Microsoft Mouse* sa dva dugmeta ili *Mouse Systems* sa tri dugmeta. Drajver automatski prepoznaje režim koji trenutno koristite. Win-

dows drajver ima svoj kontrolni panel, preko kojega se određuje ubrzanje, brzina dvosrukog klica, horizontalna i vertikalna dinamička rezolucija, i mod za levoruke kojim se obične funkcije tog, odnosno desnog dugmeta miša.

Genius u svom katalogu nudi i savremeniju verziju ovog opuštkog miša, nešto boljeg oblika.

Lite verzija koju smo ovom prilikom testirali zadovoljava profesionalne potrebe rada u DTP-u i CAD-u.

Nikola STOJANOVIĆ

Proizvod smo pozajmili iz firme Šutić & Mikro dizajn

USRobotics Sportster 14400

Interna i eksterna varijanta popularnog modema „za klase”

Poznata je činjenica da „USRobotics” za modeme predstavlja isto ono što i „IBM” za personalne računare - firmu koja se ne plaši da pravi inovacije i izbacuje ih na tržište, ali i firmu koja drži do kvaliteta i čiji modemi obično nude nešto više u odnosu na druge.

Iako 14400 bps modemi odavno ne predstavljaju neku novost, ipak je bilo zanimljivo testirati proizvod koji nosi „USRobotics” oznaku. Imali smo pri ruci i internu i eksternu varijantu. Funkcionalnih razlike nema - obe varijante ponašaju se identično i dobijaju se u identičnim pakovanjima. Sa istim uputstvima i propisanim materijalom. Naravno, tu stoji i razlika koja važi za sve eksternu modeme, a to je da se pravilno ponašaju tek kada je na računaru instalirana I/O kartica sa 16550A UART čipom za kontrolu serijskih portova koji je sposoban da posugne dovoljnu brzinu komunikacije računara sa modemom da bi se postigle optimalne performanse. Ukoliko je u pitanju stariji B250 ili 16450 UART, u uputstvu stoji da brzinu serijskog porta treba postaviti na 19200 bps, ali ni to se nije pokazalo kao najstrebije rešenje jer unekoliko usporava modem. Zaključak - ukoliko želite eksternu varijantu računajte i na mali izdatak za bolje serijske portove. Sa internom varijantom ti problemi ne postoje, jer modem već na sebi ima pomenuti 16550A.

O izgledu ovih modema nema mnogo toga da se kaže. Interni modem izgleda kao i svaka druga kartica, s tim da je kraći od većine drugih modema koje smo do sada testirali. Po stepenu miniaturizacije otkriveno je da je modem prošao i kroz ruke nekog projektanta dalekoistočnojke škole. Eksterni modem je takođe jako mali, svedočebit boje sa sedam crvenih dioda na prednjoj strani uz pomoć kojih se u svakom trenutku može videti šta modem radi. Pored dioda nalazi se i taster za uključivanje, a na levom boku je potencijometar za jačinu zvuka. Na zadnjoj strani su standardni konektori (serijski i dva telefonska). Sa modemom se u pakovanju ne dobija serijski kabl, baš da će potencijalni kupci za to morati sami da se pobrinu.

Ukoliko ste čovek koji uglavnom zove druge sisteme (BBS-ove, uglavnom), *Sportster* je idealan modem za vas. Signal zauzete linije prepoznavao je savršeno na svim kombinacijama centrala na kojima smo ga testirali. Sa brzim modemima nije imao nikakvih problema pri uspostavljanju veze, dok je sa sporijim (2400 bps ili manje) modemima tu i tamo bilo problema. Ovo se nije dešavalo jako često, a postoji i komanda

AT&V koja rešava i taj problem naglašavajući modemu na kojoj brzini treba da uspostavi vezu. Dešavalo se, takođe, da isušive učestalo zvočenje na nekim centralama modem prepoznaje kao signal zauzete, ali to se dešavalo jako retko i samo na jednoj centrali u Beogradu. U poređenju sa do sada testiranim modelima, *Sportster* se može oceniti jako dobrim po ovom pitanju. Istina je da nije savršen, ali je takođe istina da mi do sada savršen modem nismo videli.

Kao obavezan deo testiranja, svaki od ovih modema proveo je po jedan dan na BBS-u Politika. Kako i tamo redovno radi jedan *Sportster* (doduše starija verzija od par godina), očekivali smo da test prođe bez problema. Nažalost, bili smo razočarani. Eksterni se u početku pokazao dobrim, ali je kasnije u nekoliko navrata zablokirao ceo BBS iz nama nepoznatih razloga. Sa internim modemom nismo imali tih problema, ali nam je jedna stvar pričinila puno brige. Naime, modem je bio podešen tako da mu je bio isključen hardverski *Flow Control*, tako da korisnici nisu mogli da skinu nijedan fajl veći od 1024 bajta. Na sreću, jedno AT&VH je pomoglo i modem je, od tada, savršeno radio svoj posao, bez ikakvih zahtokica. Verujemo da bi i eksterni jako lepo poslužio da imamo već spomenutu brzu serijsku karticu, ali to ostaje samo pretpostavka. Uglavnom, i za sisteme poput BBS-a, koji su dizajnirani tako da vreme vremena proведу u primanju poziva, *Sportster* predstavlja jako dobar izbor.

U modemu je, naravno, ugrađen i potpuno standardni *Group III* faks protokol. O njemu ne možemo reći ništa specijalno, sem da radi i u kako treba. Polto kod slanja i primanja faksova kvalitet cele operacije zavisi najviše od korišćenog softvera, potrudite se da izaberete dobar program i re-



Samo u firmi USA B&B

zultati će biti sasvim zadovoljavajući.

Uz modem se, pored uputstva, dobija i *QuickLink II*, softver za komunikaciju koji nije loš, ali će većina korisnika verovatno preći na neki od popularnijih programa koji se mogu naći na gotovo svakom BBS-u kod nas. Pored toga tu su i demo pretpo-

te na nekoliko popularnih komunikacionih sistema (*CompuServe*, *America Online*, *Imaginet*), ali ne verujemo da će ijedan Jugović od toga imati preterane koristi. Samo uputstvo je prilično pregledno i sadrži sve komande koje su jako lepo opisane i za početnike, a i za iskusnije korisnike. Nažalost, uputstvu nedostaje dosta tehničkih informacija koje bi mogle biti potrebne naprednim korisnicima (slopmu BBS-ova, naprimer). „USRobotics” nudi i *Sportster Technical Guide* na svom BBS-u za podršku, ali bi ipak bilo lepše da se to ustvili i u uputstvo.

Naš opšti unisak je da *Sportster* dobar modem i da vredi svoju cenu. Kod nas su ovi modemi, nažalost, debelo preceñeni i nedostupni većini prosečnih građana (*time nacija* cenu, *prim. aut.*), ali postoje indicije da će, kako ih bude više, cene lagano padati. Nadajmo se da će se to desiti pre nego što modemi ove klase u svetu postanu daleka prošlost.

Slobodan POPOVIĆ

Proizvodimo smo pozajmili iz firme T.M. Computers i Brostroj - Beograd

Microsoft Natural Keyboard

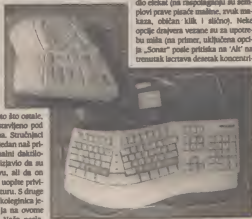
Gest kojim Bill Gates želi da zaštiti naše zdravlje

Prema medicinskim istraživanjima nastali su mnogi proizvodi koji bolje nego neki drugi lapunjavaju ergonomske uslove. Za nar lakše to znači da ih možemo koristiti sa manjim fizičkim naporom. Tako su nastali misleći koji bolje „leže“ u ruci. Jedan takav je baš Microsoftov, a ni ovakve tastature nisu nikakva novost.

Sticajem okolnosti, ova tastatura je prvi „odmačeni“ model koji smo da sada imali pod rukama. Microsoftova „petrodna“ tastatura ima isto što ostale, ali je na njoj sve postavljeno pod neki čudnim uglovima. Stručnjaci kažu da je tako bolje. Jedan naš prijatelj, inače profesionalni daktilograf, nakon probe je izjavio da su lekari sigurno u pravu, ali da on nema strpljenja da se uopšte pravlja na ovakvu tastaturu. S druge strane, jedna njegova koleginica jednostavno je rekla: „Ja na ovome ne mogu da radim“. Naša posla. Treba raditi dastina sa ovakvom tastaturom da bi se mogao steći objektivni utisak. Autor ovih redova kucna sa par prestija i ionako ne može da primeti razliku. Zato ćemo, ležećno, preći na tehničke detalje, prihvativši dravno za gotovo da za korišćenje ovakve tastature postoje medicinska opravdanja.

U povećoj kutiji uz tastaturu se dobija i disketa sa Windows drajverom. U njema nismo pri-

metili ništa što je vezano za sam oblik tastature. Jednostavno, u pitanju je poboljšani tastaturni drajver koji, pored standardnih podešavanja brzine reagovanja tastata, omogućava da se preko zvučne kartice priključna na taster sačuva audio efekat (na raspolaganju su sem-plovi prave pisaače matilne, zvuk makaza, običan klik i slično). Neke opcije drajvera vezane su za upotrebu miša (na primer, uključena opcija „Sonar“ podle priliša na „Alt“ na trenutak lastrava desetak koncentri-



SLOBODAN VUKIĆ

čnih krugova - da lakše primetite kursoricu strelicu nakon što se odvojiš pogled od ekrana. Svašta.

Sam kvalitet tastature je, čini se, odličan. Da je obična mogli bi „ladno“ da je preporučimo; ovakvo, izbor će veoma zavistiti od ličnih afiniteta i smisla za avanturu.

Tihomir STANČEVIĆ

Proizvedeno u Srbiji u firmi Gama Electronics

Alfa Data Trackball

Kristalni svetleći trekbol za Amigu i Atari

Trekbol kao upravljački uređaj postao je popularniji još sa lap-top računarnima, jer je za razliku od miša pokretna samo njegova kuglica, pa zauzima izuzetno malo prostora. Činjenica da je trekbol uz sve to i pouzdan uređaj, da ne skuplja prašinu, ne masi se i ne prokivava, stavlja ga u izuzetno slabijevima lapred klasičnog opto-mehaničkog miša.

Rezolucija ovog „čvrstosnog miša“ manja je nego što smo očekivali i iznosi samo 162 DPI. Ergonomski dizajnerski, Alfa Trekbol odmaru ruku tokom rada. Mikroprekidači su zagaranтовани milion klikova, zvučno označavaju svaki vaš potez, a tu je i dodadni dohvatač. Provlina kugla pod pr-



NEBOJKA BAJIĆ

stima sveti crveno u slučaju da se klikne levim dugmetom, zeleno ukoliko je dugme koje priskakate desno, odnosno žuto kada su stisnuta oba

Novi BBS „SK-MEGA“

Naš „odlični“ BBS „Polibla“ postao je preten za sve zainteresovane. Nije bilo moguće obezbediti još jednu telefonsku liniju tako je broj 3229-148 gotovo non-stop zauzet. Rešenje smo ipak pronašli. U saradnji sa beogradskom računarskom firmom „Mega“ obovali smo novi BBS i nazvali ga „SK-MEGA“.

BBS se nalazi u prostorijama „Mega“, radi non-stop i njegovo korišćenje za sada je besplatno. Kvalitet se nikadost ne može održati bez finansijske potpore. To znači da će, pošte perioda probnog rada od oko mesec dana, za „napredno“ korišćenje „SK-MEGA“ BBS-a morati da se plati pretpiata.

Za BBS soflver izabrali smo poznati PC/Arnc verzija 15.1. Iako nam je Amicade Accor (verzija na kojoj trenutno radi BBS „Polibla“ je 2.02) za sve pristatno, odlični smo se za soflver koji pruža velike mogućnosti za dalje unapređenje izgleda i mogućnosti BBS-a. Hardver „SK-MEGA“ BBS-a predstavlja četiri PC računera povezanih u Noveli mrežu - po jedan za svaki „nod“ („čvor“, tj. računar koji opslužuje jedan od telefonskih brojeva BBS-a) i četiri koji predstavljaju tzv. server - glavni računar mreže. Računari su opremljeni kvalitetnim modemima firme „Practical Peripherals“ brzine 14400 bps. Sav hardver obezbedile su kolege iz firme „Mega“.

Konceptija „SK-MEGA“ BBS-a podseća na konceptija BBS-a „Polibla“: otkinuci čine konferenciju u kojima se razmenjuju poruke o raznovrsnim temama i šiflovi koje korisciraju moči prisustvi. Preko „SK-MEGA“ BBS-a moći će te da stupite u vezu sa redakcijom „Sveta kompjutera“ na sličan način lako ste to radili na BBS-u „Polibla“, a i firma „Mega“ naš partner u ovom projektu, imaće svoj kutac informacije o sadržajima „Mega“, aktini novonosti, rudžbenice i slično biće stalno na raspolaganju korisnicima, u odgovarajućoj konferenciji.

Kako će se „SK-MEGA“ BBS dalje razvijati? Kao prvo, već radimo na tome da korisnicima omogućimo pristup njihovima sa CD-ROM-a. Za sada je ideja da se CD-ovi grupišu tematski, tako da je svaki dan posvećen jednoj temi. Planiramo i poziviranje na nivou konferencija sa domaćim i stranim BBS mrežama. „SK-MEGA“ će, na naš način, biti izuzetno povezan sa BBS-om „Polibla“, pa će konferencije koje se bave „Svetom kompjutera“ korisnici moći da prate na oba BBS-a.

A šta će biti sa BBS-om „Polibla“, kočenim u našoj redakciji, koji nam je skoro pet godina bio jedina modernizirana veza sa našim čitaocima? Još nemo vreme rećiće paralelno se „SK-MEGOM“, a lada za to dođe vreme, „parsi-onistično“ ga i korisciraju za interne potrebe redakcije.

Poslovno vas laprobate BBS „SK-MEGA“. Telefonirajte (011) 415-195, 494-887 i 414-603 radi non-stop. (vst)

386	VLB486	PCI486	PCI586	PCI586
RAM 4Mb, 128Kb KEŠ FD 1.44Mb HD 500Mb 12ma, 32 bit VLB IDE 32 br VLB SVGA 1Mb - 83 14" SVGA MONO MONITOR MINI TOWER, TASTATURA	RAM 4Mb, 256Kb KEŠ FD 1.44Mb HD 500Mb 12ma, 32 bit VLB IDE 32 br PCI SVGA 1Mb W.A. 14" SVGA KOLOR LOW RAD. MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ	RAM 4Mb, 256Kb KEŠ FD 1.44Mb HD 500Mb 12ma, 32 bit PCI IDE 32 br PCI SVGA 1Mb W.A. 14" SVGA KOLOR LOW RAD. MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ	RAM 4Mb, 256Kb KEŠ FD 1.44Mb HD 500Mb 12ma, 32 br PCI IDE 32 br PCI SVGA 1Mb W.A. 14" SVGA KOLOR LOW RAD. MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ	RAM 6Mb, 512Kb KEŠ FD 1.44Mb HD 500Mb 12ma, 32 br PCI IDE 32 br PCI SVGA 1Mb W.A. 14" SVGA KOLOR LOW RAD. MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ
40MHz 1500	60MHz 2550	100MHz 2900	60MHz 3200	90MHz 4400
HARD DISK 250 Mb / 500 Mb 12ma HARD DISK 1000 Mb 9ma HARD DISK 1000 Mb 9ma SC-81 FD 1.2Mb / FD 1.44Mb CD ROM 2X SPEED / 4X SPEED DAT STREAMER 40b TURBO SC-81	350 / 450 850 1100 120 / 80 320 / 600 1950	356 DX-40 MHz 128Kb KEŠ VLB 486 DX2-66 MHz, 256Kb KEŠ VLB 486 DX2-80 MHz, 256Kb KEŠ PCI 486 DX4-100 MHz, 356Kb KEŠ (4PCI+2VLB) PCI 506 PENTIUM 60 MHz, 356Kb KEŠ (4PCI+2VLB) PCI 586 PENTIUM 90 MHz, 512Kb KEŠ (4PCI+2VLB)	356 DX-40 MHz 128Kb KEŠ VLB 486 DX2-66 MHz, 256Kb KEŠ VLB 486 DX2-80 MHz, 256Kb KEŠ PCI 486 DX4-100 MHz, 356Kb KEŠ (4PCI+2VLB) PCI 506 PENTIUM 60 MHz, 356Kb KEŠ (4PCI+2VLB) PCI 586 PENTIUM 90 MHz, 512Kb KEŠ (4PCI+2VLB)	300 850 900 800 1300 2100
KARTICE	16 br IDE / 32 br VLB PCI IDE 32 br VLB PCI SC-81 / BA 128 Kb KEŠ-4 ETHERNET 10 br NE2000 / 32 br PCI NE32 INT.FAX MODEM ROCKWELL 2400 / 14400 MNPS EXT.FAX MODEM ROCKWELL 14400 MNPS SOUND BLASTER 16br STEREO, ZVUK, SLUŠ, MIC.	40 / 80 250 / 350 80 / 250 150 / 280 350 300	PRNA&SKN LASER HP 4L 300x300 / 4P 600x800 LASER HP 4+ 600x600 / RAM 4Mb A4 EPSON LQ 100 / LQ 870 - 24 PINA A3 EPSON FX 1170 / LQ 1070 - 24 PINA SKANER GENIUS 800DPI MONO / KOLOR SKANER GENIUS A4 KOLOR 1200 / 2400 DPI	1700 / 2400 3450 / 350 850 / 850 1150 / 1250 250 / 750 1950 / 2050
SVGA	SVGA 14" 1024x768 MONO / KOLOR LOW RAD. SVGA 15" / 17" 1280x1024 KOLOR LOW RAD. TRIDENT 512Kb / 1Mb WIN.AKC. 32 br VLB 53 - 805 - 1Mb 32 br PCI ALPINE 6434, 83-864, TBENG W32 - 1Mb VIDEO BLASTER, TUNER + 1Mb	300 / 650 900 / 1950 90 / 150 180 240 600	RAZNO MEMORIJE SIMM 1Mb / 4Mb MEMORIJE 54br SIMM 4Mb / 16Mb KOPROCESOR 387 / 487 DLC-40MHz PROFESIONALNA TASTATURA MINI TOWER 200W MIŠ - GENIUS / OPTICKI SA RASTEROM - GENIUS	75 / 240 300 / 900 80 80 140 40 / 150
GARANCIJA 2 GODINE - 8 GODINA ISKUSTVA				
DISTRIBUTER GENIUS u Jugoslaviji				
ŠUTLIĆ & Mikrodizajn				
11000 BEOGRAD KOSOVSKA 32/1 MART 95.				
TEL: 011/332-607				
FAX: 011/345-126				

dugmata. Na prednjem delu se nalazi prekidač kojim se uređaj prilagođava Amigii ili Atariju.

Tokom rada, trekbol se pokazao dobar za neke sfere, ali definitivno je mnogo precizniji pokret mišem nego pokret kuglice uz pomoć tri prsta. Takođe delava se da se slučajno pritisne srednje dugme koje se nalazi tik ispod zgloba, koje se ponaša kao kada se stisne levo dugme miša. Deakti-

vira se jedino klikom na levo dugme trekbola, a to može zametati, pogotovu ako se bavite grafičkim dizajnom, crtanjem ili CAD-om. Za neke druge potrebe, Alfa Trekbol, i pored toga što deluje kao igračka, može se upotrebiti za svakodnevni rad, ili kada vam miš dosadi.

Nikola STOJANOVIC

Proizvod smo posajmili iz firme Amiga Center

AlfaPen

Optički miš u obliku olovke



NEBOJŠA BABIĆ

rolio je puno vremena od kako se na zapadnom tržištu pojavio upravljački uređaj koga smo onda nazvali „mišćolovka“. Jedan takav miš u obliku olovke AlfaPen došao je i do nas, pa smo se usudili da ga nekoliko nedelja testiramo.

Nemačka firma „Alfa“ koja se bavi proizvodnjom raznoraznih dodataka za Amigu i Atari, poznata starim Amigistima po odličnom HD kontroleru za A500 koji se zvao „Alfa Power“, predstavila nam se općitim mišem u obliku olovke. Reč je o ne tako novom izumu, koji predstavlja zamenu za grafičku tablu, tačnije kompromis između miša i grafičke table. Kao i svi čisto optički upravljački uređaji i AlfaPen, kako se proizvodi zvučno zove, među obavezne delove podrazumeva i posebnu podlogu. AlfaPen se priključuje na Amigiu ili Atari, kao i običan miš, dok je u verziji za PC-a deo opreme čini i disketa sa neophodnim drajverima.

AlfaPen u ruci leži kao olovka, ali uz sve to postoji jedno ograničenje koje će vas možda odvratiti od avanture sa ovim proizvodom. Za razliku od Wacom dizajnerske table, o kojoj smo imali prili-

ke da čitate u prošlom broju, AlfaPen se mora držati pod konstantnim uglom u odnosu na podlogu što podle višebrojnog crtanja postaje zamorno. Rezolucija ovog upravljačkog uređaja je 200 tačaka po inču što je prilično malo u odnosu na druge optičke miševe, a kod verzije AlfaPena za PC-ev serijski port ovaj podatak varira od 100 do 1250 DPI zavisi od moda. Najveća brzina pokretanja (tracking speed) koju će uređaj biti u stanju da detektuje iznosi 600 mm/s. Govoto na samom vrhu olovke, pre proširenja koje je u direktnom kontaktu sa podlogom, nalaze se tri tačkice, za levo, desno i srednje dugme miša. Tokom rada, korisnik se lako navikava na tastere (nisu miško prekidači) i prepoznaje ih pod pritiska, ali nevolje nastaju kada treba držati istanusa oba dugmeta miša. Za korisnika koji je navikao na optičke miševe visoke rezolucije (400 dpi) sa mikropredačima, AlfaPen neće predstavljati šalicu, mada to ne stoji za nekog ko nije koristio ništa bolje od Commodoreovog miša za Amigiu 500.

Nikola STOJANOVIC

Proizvod smo posajmili iz firme Amiga Center

Skupština YUCCA

Jugoslovensko udruženje za računarske komunikacije održalo godišnju skupštinu

Na televiziji i u štampi često se ističe potreba našeg „povezivanja sa svetom“. Nažalost, više u kontekstu nepostupivosti sveske zajednice koja nas pomažu sankcijama u tome sprečava, nego stvarnog razumevanja kakve nam koristi i povezivanje donosi. U takvoj situaciji trebalo bi podržavati svaku inicijativu za podizanje nivoa informatičke svesti kod nas i povezivanje u sveske tokove informacija.

Takve inicijative dolaze i od Jugoslovenskog udruženja za računarske komunikacije (YUCCA). Integracija sa svetom, razvoj domaćih mreža i buđenje informatičke svesti i kulturne ponašanja osnovni su ciljevi ovog udruženja koga smo detaljnije predstavili u broju 9/94.

U subotu 18. februara u Domu inženjera i tehničara u Beogradu održano je prvo ovogodišnje redovno zasedanje skupštine YUCCA.

Okupljene je pozdravio Rade Zonjić, predsednik YUCCA a zatim je dao reč Zoranu Milosavljeviću, predstavniku firme Intel, generalnog pokrovitelja Skupštine YUCCA. G. Milosavljević je podsetio na neobaveštenost i nezainteresovanost javnosti za pogodnosti koje pruža korišćenje kompjuterskih mreža u raznim informacijama. YUCCA je upravo organizacija koja bi organizovanjem prezentacija, poput nedavno održane u Saveznom zavodu za informatiku, mogla da utiče na promenu takvog stava.

Sledeći govornik, dr. Boža Radenković, profesor FON-a i predstavnik Tehničke komisije SNTIS prisustvo je ukratko informisao o trenutnim aktivnostima koje se odnose na poboljšanje razmene pošte sa Internetom. U planu je uvođenje dve 64KB-ne linije do Grčke, koja je prihvatila da preko nje teče razmena E-maila (elektronske pošte) sa Internetom, ali ne i pun pristup (/tp, gopher itd.) pošto bi to predstavljalo dodatno opterećenje njihovoj ložoj infrastrukturi. Već nam je nuđen pun pristup, ali bi on bio zasnovan na komercijalnim osnovama. Za satelitski link potrebno je 50000 maraka, plus još dve do četiri hiljade mesečno, za šta je teško naći sponzore.

Dr. Zoran Vignjević, predstavnik Saveznog zavoda za informatiku obećao je punu podršku Zavoda za ostvarivanje plana YUCCA.

Nakon podnošenja godišnjeg izveštaja o radu YUCCA, izloženi su projekti za narednu godinu. Među njima su: instalacija komunikacionog servera YUCCA, arhitektura po potreba domaćeg tržišta za mrežama, pokretanje časopisa o mrežama NET i elektronskog časopisa YUINFO, predstavljanje mogućnosti Interneta u raznim organizacijama, održavanje „okruglog stola“ posvećenom Internetu na nekoj od televizija...

Završnim delu pristupilo se usvajanju novog statuta udruženja i izboru predsednika i članova Glavnog odbora za narednu godinu.

Povodom izmene člana Statuta koji se odnosi na prestanak članstva u YUCCA pokrenula se žustra rasprava. Predlog je bio da se Skupštini da pravo da većinom glasova može da isključi člana čije delovanje nije u skladu sa osnovnim principima za koje se YUCCA zalaže. Bilo je i protivnika koji su smatrali da je predlog nedemokratski, ali je na kraju ipak prihvaćen većinom glasova.

Za predsednika udruženja ponovo je izabran Rade Zonjić, student ETF-a. Zasedanje je završeno izborom 15 članova Glavnog odbora među kojima su vidljiviji ljudi domaćih računarskih komunikacija (Miroslav Hristodulov, Saša Petrović, Dejan Ristanović, Srđan Pantić, Aleksandar Ninković...).

A. SWANWICK

WordPerfect 6.1 for Windows

Prva verzija poznatog tekst procesora od kada se kompanija WordPerfect nalazi u vlasništvu Novella

Borland je izgubio bitku sa Microsoftom za globalnu dominaciju tržištem poslovnih paketa, ali u trku su se uključili drugi. Novelli je tokom prošle godine kupio kompletnu kompaniju WordPerfect, od Borlanda je odupeo kompletan program *Quattro Pro* i pravo da proda milion kopija Borlandove baze podataka *Paradox*. Od nekolicke WordPerfectovih i Borlandovih paketa kreiran je poslovni paket pod nazivom *Perfect Office 3.0*.

Uobičajeno je da novi vlasnik odmah po preuzimanju objavi novu verziju paketa sa sopovetnim zvukom. Tako se desilo i ovog puta. Novell je objavio *WordPerfect 6.1 for Windows*. Moglo bi se reći da novi WordPerfect ne donosi revolucionarne novine kao prethodne verzije, ali je zato učinjen čitav niz značajnih poboljšanja.

Kada se program startuje, prvo se uoči promenični imidž. Sve WordPerfectove (Novellove) aplikacije se odlikuju jedinstvenim korisničkim interfejsom. Izgled dijaloga okvira, menija, tasterskih menija... je sada promenjen i usklađen sa ostalim aplikacijama u paketu.

Raspored pojedinih stavki menija je promenjen. Najuočljivija promena je što je komanda *Preferences* koja služi za podešavanje okruženja iz *File* menija premeštena u *Edit* meni. Bivši *Layout* meni je sada dobio (logičnije) ime *Format*. Ostale promene su manjeg obima.

U WordPerfectu postoje dva tasterska menija - *Power Bar* i *ToolBar*. Razlika je u tome što se u *Power Baru* uglavnom nalaze polja za zadavanje vrednosti (npr. veličina i oblik fonta, stil, pred...), a *ToolBar* se koristi za zadavanje komandi. Kada korisnik dva puta klikne na element *Power Bara*, pojavuje se dijalog okvir kao da je zadao odgovarajuću komandu preko *Toolbara* ili standardnog menija.

Status Bar kao i do sada prikazuje informacije o stanju dokumenta i okruženja. Novina je da su pojedina polja aktivna i služe za zadavanje komandi. Ako korisnik dva puta klikne na polje u kojem je prikazan izabrani štampač, pojavuje se okvir u kojem je moguće promeniti štampač. Ako korisnik izvrši dvostruki klik na polje sa datumom ili vremenom, u tekstu će se pojaviti kod za ukućni datum i vreme...

WordPerfect je uvek imao izuzetne mogućnosti za pretraživanje teksta. Novina je pretraživanje varijacija jedne reči - *Word Forms*. U dokumentaciji se navodi primer da se automatski mogu naći svi oblici reči "talk" (npr. "talked" i "talking") i zametati odgovarajućim oblicima reči "speak" ("speak" i "speaking").

Program *Grammar* 6.1 za proveru gramatičke ispravnosti teksta sada ima mogućnost da ispravi sadržaj teksta ako se korisnik za to odluči. *Theorem* sada ima mogućnost da pronalazi sinoni-



me i antonime bilo kog oblika reči. Npr. glagoli može biti u bilo kom vremenu, a program će, kada se korisnik odluči, u dokument uneti reč u tom istom obliku. Naravno, i *Theorem* i *Grammar* 6.1 funkcionišu samo pri pisanju tekstova na engleskom jeziku.

Expert su pomoćni programi koji pomažu korisniku da korak po korak na jednostavan način obavši niz složenih operacija bez detaljnog proučavanja svih mogućnosti.

Prilikom kreiranja tabele korisnik može da otvori *Table Expert* i izabere jedan od unapred definisanih izgleda tabele. Tada, obično, više nema potreba da se redovi, kolone i ćelije tabele "ručno" formatiraju. *Make It Fit Expert* omogućava korisniku da program reformatira dokument tako da stane na zadati broj strana. Pri tom program može menjati veličinu margina, fonta i/ili proreda.

I u prethodnim verzijama su postojali šabloni formatiranih dokumenata (*Templates*) u koje je korisnik treba samo da upiše tekst. U paketu se isporučuje preko 75 šablona. Prilikom kreiranja novog dokumenta (*File, New*) WordPerfect otvara dijalog prozor u kojem korisnik treba da otvori neki od šablona ili samo pritisne "Enter" da bi se otvorilo prazan dokument. Postoji čitav niz *Document Experts* koji pomažu korisniku pri kreiranju memoranduma, pisama, kalendara, poslovnih pisama, biografija, teletajta...

Autor ovog teksta je WordPerfect fan i teško mu je palo što je u Wordu 6.0 postojala jedna mogućnost koju WordPerfect 6.0 nije imao. Reč je o mogućnosti da tekst procesor automatski vrši proveru pravopisne ispravnosti i obavija korekciju grešaka. Neki korisnici Worda su bili oduševljeni, a drugi su smatrali da Word 6 ima bog, jer u njemu nije moguće napisati malo slovo "i" kao poseban reč. Boogrodno su se proneli glasovi da je to ispravljeno u nekoj novoj verziji programa i počela je besomučna potraga za novim izdanjima. Nažalost, i posle instalacije verzije koja kod kolega "nema bug", stanje se nije popravilo. Otkrili smo ih time što je ta mogućnost sada dodata u i WordPerfect 6.1. Kada se otvori *QuickCorrect* dijalog prozor, mogu se kreirati parovi pogrešno i ispravno napisanih reči i zadati da ih program auto-

matski ispravi. Može se zadati da program brine i o uobičajenom izgledu rečenice. Može se zadati da rečenica treba da započne velikom slovom, da treba da postoji samo jedno vešito slovo, da pre rečenice ne smeju stajati dva blanko znaka, nego jedan, da rečenica posle tačke ima samo jedan blanko znak. Mogu se zadati parovi znakova navoda, jer je u mnogim jezicima (i u našem) uobičajeno da su navodnici različito orijentisani.

Sličnu mogućnost pruža i dijalog prozor *Abbreviations*. Umesto informacija koje često unosi u tekst korisnik može da upiše sve samo skraćice. Za unos kompletne informacije potom je dovoljno pitisnuti "Ctrl-A". *QuickFormat* je alat koji omogućava da se kodovi za formatiranje koji važe u nekom delu teksta prenesu i na druga mesta. Potrebno je da korisnik postavi kursor na mesto gde je tekst formatiran na odgovarajući način, pritisne taster *QuickFormat*, u dijalog okviru izabere da li će se kopirati samo kodovi za formatiranje karaktera ili paragrafa. Kursor će promeniti oblik. Potrebno ga je prevući preko delova teksta koje treba formatirati. vraćanje je u uobičajeni režim se vrši ponovnim zadavanjem komande *QuickFormat*. Ovo je funkcionalizovalo i u prethodnim verzijama. Novina je da se prilikom formatiranja naslova, odnosno pasusa, kodovi smeštaju u formatni stil. Potom se promene izgleda mogu vratiti nad svim naslovima odelnom.

Chart Editor alat kojim se kreiraju poslovni dijagrami je postojao i u prethodnoj verziji paketa. Novina je da korisnik može da kreira dijagrame na osnovu sadržaja tabele koja je deo dokumenta. Potom će i tabela i dijagram biti u dokumentu. Ovi objekti su povezani tako da kada korisnik promeni sadržaj tabele, izgled dijagrama će se promeniti.

Drop Gap je alat kojim se postavljaju velika inicijalna slova na početku pasusa. Postoji dvanaest unapred definisanih stilova, ali korisnik može da doda i sopstvene.

Komanda *Undo/Redo History* otvara dijalog prozor sa listom izvršenih promena. Program može da zapamti do 300 akcija i po potrebi restaurira sadržaj. Za razliku od nekih drugih programa pod jednom akcijom unošenja ili brisanja teksta se ne podrazumeva unošenje ili brisanje jednog karaktera već dela teksta koji je promenjen između obavljanja drugih operacija. Korisnik može da zadati broj promena koje program pamti i da može da se te informacije snimaju na disk sa dokumentom za dalji upotrebu.

Izvršene su i fine izmene u režimu kopiranja i umećanje delova teksta. Komande *Cut* i *Paste* automatski uklanjaju nepotrebne i dodaju potrebne blanko znake prilikom kopiranja reči ili fraza.

Prilikom standardnog umećanja teksta iz *Clipboard* u dokument prenose se i formatni kodovi, pa tekst i na novoj lokaciji izgleda kao na originalnoj. Postoji i komanda kojom se umeće samo tekst (bez formatnih kodova) *Paste Strips*, odnosno "Shift-Ctrl-V".

QuickSelect omogućava da se reč, rečenica ili pasus selektuju tako što korisnik izvrši dvostruki,

trostruki ili četvorstruki klik. To je bilo moguće i prethodnim verzijama. Sada je slučno stvar (zbog čitljive kolone, redni ili čitave tabele) moguće izvršiti i u tabelama.

Kada se selektovanje obavlja prevlačenjem miša preko teksta, više nije potrebno savršeno precizno postaviti pokazivač na početak ili kraj neke reči, odnosno dela teksta. Npr. Kada treba selektovati izraz od dve reči, čim pokazivač pređe na drugu reč, program će automatski selektovati kompletnu prethodnu reč i reč nad kojom se nalazi pokazivač. Ovo deluje vrlo lako, ali treba i vreme i napor.

Učinjeno je dosta truda da WordPerfect i ostale aplikacije iz PerfectOffice 3.0 paketa deluju skladno i imaju isti korisnički interfejs. Tzv. *PerfectFit* tehnologija omogućava da aplikacije imaju mnoge zajedničke pomoćne programe i jedinstven makro jezik. *PerfectScript* je ime zajedničkog makro jezika koji omogućava kreiranje automatizovanog procesa u više aplikacija. Npr. može se kreirati memorandum u WordPerfectu i povezati sa podacima iz Quattro Pro. Podržan je OLE 2 standard za prenos podataka iz jedne u drugu aplikaciju, ali standardne veze (razvijene

još u prethodnim verzijama paketa) preko datoteke, funkcionišu mnogo bolje i bolje od svih Windows servisa. I u WordPerfect je ugrađena *OBEX (Object Exchange)* tehnologija kojom se razmenjuju podaci (putem mreže, telefonskih linija i bilo kog drugog načina komunikacije) sa drugim korisnicima i aplikacijama. Ova tehnologija je tako veliki iskorak da i samo zbog toga za vreduje da se kompanije odluče za PerfectOffice kao okosnicu informacionog sistema preduzeća. Kupite, nećete se pokajati...

Dejan ŠUNDERIĆ

RAS(tavi)

Domaći program za deljenje reči na slogove

S talno smo pokušavali da strane programe "nateramo" da se bez teškoća analiziraju i sa našim jezikom. Izgleda da je takovana hifenacija, tj. podeła reči na slogove na krajevima redova pri obradi teksta, kao samo jedan od problema, napokon rešena. Dodale ne idealno.

I izdaju instituta za arapski jezik Srbije akademija nauka i umetnosti na raspolaganju je program RAS, čiji je autor Nesad Bogojević. Lingvistička pravila za program napisao je mr Milorad Stanić, a pomogli su i mr Nedžo Jojić, mr Milica Vujanjić, dr Petar Đukanović, dr Miroslav Nikolić i Mihailo Šćepanović.

RAS je Windows program koji rešava problem hifenacije u radu sa nekoliko najpopularnijih Windows programa. Podrška obuhvata *WordStar*, *Word for Windows*, *Henariz* i *QuarkXPress*, a preko običnih TXT datoteka i svaki drugi program za obradu teksta i siono izdavačstvo.

Sa jezične strane, program vrši podeļu reči prema istim pravilima srpskog jezika, pa čak vodi računa i o višeznačnim oblicima (iste reči koje se, zavistno od značenja, različito dele na slogove).

Ukratko, podeļu radi dobro.

Instalacija je jednostavna što se tiče koristenja ali, ustovareno, napravi popriličan nered na vašem disku. Naime, program se sa te jedne instalacije diskete ne smešta u neki svoj direktorijum, već razmetla fajlove u direktorijum Windowsa i direktorijume u kojima su smešteni programi sa kojima će se koristiti RAS hifenaciju. Alataka poput *Uninstal*, koja bi vratila sve kako je bilo, ne postoji. Ako je to u tehu, *Help* je odlican i to na čirlici.

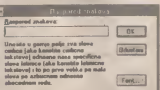
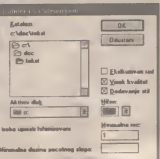
Nakon instalacije u Windowsu se javlja nova grupa sa ikonom *RASSystem II*, što je zapravo alataka za eksternu hifenaciju (ubacivanje poedele u tekstualne datoteke). Ikona RAS-a pojavljuje se i u *Control Panelu* i omogućava podešavanje kodnog rasporeda koji koristite za svoje

tekstove. Na raspolaganju su YUSCII latinica, YUSCII ćirilica, Windows kodna strana 1250 (latinica) i 1251 (ćirilica). Ako korisniku ne odgovara ni jedan od ponuđenih kodnih rasporeda može definisati svoj, i to na vrlo jednostavan način - RAS će od vas tražiti da ukucate, redom, ta "vaša" naša slova (10 za latinicu ili svih 60 za ćirilicu) i sam će se prilagoditi bilo kojem specifičnom rasporedu. Na istom mestu, u *Control Panelu* podešava se kako se RAS ponaša kada naiđe na višeznačne oblike reči: da li reč uopšte ne rastavi, da je tretira kao podrazumevanu silabiku ili da postavi pitanje korisniku.

Interna hifenacija rešena je zavistno od programa, manje ili više elegantno. Što se tiče *WordStar*, RAS direktno menja programatske datoteke ovog paketa tako da domaća hifenacija postaje dostupna u samom programu

ravnopravno sa engleskom. U *Winword* (2.0 ili 6.0, izbor prilikom instalacije) hifenacija je ugrađena interno ili preko makroa (za *Winword* 6 se samo preko makroa), tako da se pojavljuju nove opcije u menijima. Kod interne hifenacije postupak je nešto komplikovaniji (valjda je tako moralno): tekst se jednom opcijom pripremi za podeļu, pa se podeļu izvrši, a onda se trećom opcijom sve sredi kako je bilo (ali sada sa podeļjenim rečima). Inače, makro hifenacija je jaaako spora (makro je ipak samo makro), tako da bi svakako preporučili internu.

RASystem II omogućava eksternu hifenaciju tekstualnih datoteka koje sa kasnije pozivaju u odgovarajućem programu. Podržani su sledeći formati: običan TXT, *Henariz* i TXT i CHP formati i tago-



Stalno smo pokušavali da strane programe "nateramo" da se bez teškoća analiziraju i sa našim jezikom. Izgleda da je takovana hifenacija, tj. podeļa reči na slogove na krajevima redova pri obradi teksta, kao samo jedan od problema, napokon rešena. Dodale ne idealno.	Stalno smo pokušavali da strane programe "nateramo" da se bez teškoća analiziraju i sa našim jezikom. Izgleda da je takovana hifenacija, tj. podeļa reči na slogove na krajevima redova pri obradi teksta, kao samo jedan od problema, napokon rešena. Dodale ne idealno.	Stalno smo pokušavali da strane programe "nateramo" da se bez teškoća analiziraju i sa našim jezikom. Izgleda da je takovana hifenacija, tj. podeļa reči na slogove na krajevima redova pri obradi teksta, kao samo jedan od problema, napokon rešena. Dodale ne idealno.
Podeļa reči u <i>QuarkXPress</i> 1) sa ugrađenom hifenacijom za engleski jezik; 2) eksternizirane <i>Dashter</i> za evropsku verziju <i>Quark</i> i verzije eksternizirane za hrvatski jezik koje relativno dobro funkcionišu i za naše tekstove; 3) tekst podeļjen <i>RASystemom II</i> .		



Institut za srpski jezik SANU, Bazar-dobrog 35A, 11000 Beograd, Tel. 181-383

Delrina WinComm Pro

WinComm PRO

Delrina je poznata po svom čuvenom programu WinFax PRO koji je dogurao do verzije 4.0. Potaknuti velikim uspehom, odlučili su da izbacе program za komunikaciju modemom sličnog imena, WinComm Pro

WinComm Pro se isporučuje na dve diskete, a instalacija je kao i kod mnogih Windows aplikacija dovedena do završnosti. Program vam u toku instalacije postavi par pitanja i to je sve. Sama instalacija traje manje od pet minuta, što je za poštivača. Instalacioni program omogućava tri tipa instalacije: *Full Installation* (što obuhvata Delrina WinComm PRO, Host Mode files, Phonebook Entries, Examples i Convert program - ukupno 3,9 MB), *Minimum Installation* (što obuhvata samo osnovne fajlove Delrina WinComm PRO - 2,9 MB) i *Custom Installation* (što omogućuje korisniku da instalira samo ono što sam proceni da mu je potrebno).

Nakon toga WinComm PRO je spreman za rad. Starovanjem aplikacije otvara se „Phonebook“ gde su izlistani svi BBS-ovi i ostali servisi čije ste podatke uneli ili čete tek uneti. BBS-ovi mogu biti prikazani u obliku ikona (program pruža potpisan izbor preddefiniranih ikona), imena, statistike, celjaja i menja fajlova. Program instalira i „seance“ za većinu poznatih američkih on-line servisa (*AT&T Mail, Delphi, CompuServe, Genie, BBS...*) tako da je dovoljan samo klik mišem i povezani ste sa željenim servisom. Ako vam oni nisu potrebni, slobodno obrišite sve sem *New Session Defaults* ko-



jim čete definisati karakteristike za sve buduće „seance“ koje nameravate instalirati, te „WinComm PRO Host“ koji je neka vrsta BBS-a (onima koji vas nazovu omogućava upload i download fajlova, ostavljanje poruka, interaktivni razgovor...). Ispod menija nalazi se toolbar sa najčešće korišćenim opcijama. Kliknite na „New“ i otvoriće se dijalog za upis imena BBS-a, adrese ikone za prikaz i upisivanje dodatnih informacija (nije obavezno). Nakon toga otvara se novi prozor koji predstavlja „Main Window“ BBS-a koji ste izabrali. Na vrhu ekrana nalaze se meniji i toolbar, a na dnu ekrana lampice modema (slično kao i na ekstemim modelima), stanje veze, emulator terminala, stanje tastature (Num, Caps, Scroll), brzina i parametri ve-

ze. Sva podešavanje modema, protokola i parametara veze koje program izvrši na početku prihvataju se, jedino treba promeniti „Dial mode“ iz „tone“ u „pulse“. Kada se logujete na BBS, možete da uključite „Recorder“ te mimisi sve operacije koje vršite na BBS-u. To vam omogućava da se pre ponovnog zvanja ukoliko podesite šta ste sve radili u prethodnoj „seansi“. Podržani su svi popularni protokoli za prenos fajlova. Korisna opcija je postavljanje filtera za virusne prilike downloada. Program je veoma fleksibilan u ispunjavanju svih zahteva korisnika.

Convert program omogućava konverziju imenika iz drugih konkurentskih programa u WinComm PRO. Takođe se mogu izmeniti delovi korisničkog interfejsa zamenom raznih delova programa dodacima napravljenim u Visual Basicu. Postoji hrpa menija i podmenija koji omogućavaju maksimalnu fleksibilnost programa, tako da će i najzahtevniji korisnici biti zadovoljni mogućnostima koje pruža ovaj program. Sam program je veoma kompaktan i veoma je ugodan za rad. Preporučuje mo ga svima koji tek ulaze u komunikacione vode ili su nezadovoljni komunikacionim programom koji su do sada koristili.

Miroslav KUKOLEČA

Ova verzija od ranije poznatog programa koji na Amig softverski emulira IBM PC donosi bitne i ranije nezamislive mogućnosti.

Najbitnije je da/sada Amiga može da radi kao IBM PC AT ili XT sa procesorima 8086 i 80286. Program 8086 (IBM PC XT) su emulirali i drugi programi, ali je emulacija 80286 procesora do sada bila moguća samo uz hardverski emulator. Autor programa je kao i u svim dosadašnjim verzijama Chris Hames.

Ovo je jedini softverski emulator koji emulira 80286 procesor. Isteziral smo ga sa PC Tooloom 5.0 i dobili podatke da je procesor 80286, a da je brzina u odnosu na originalni IBM PC 120%. Iako je ovo mnogo dobar emulator, PC Tools nije prijatljivo prisustvo koprocatora koji je postojao u konfiguraciji (68882), a možda bi ga prepoznao i prijavo da je starto-

PC-Task 3.0 Emulator PC-a na Amigi

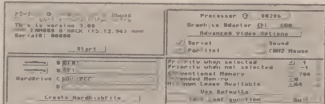
van Turbo PC-Task koji da bi radio zahteva koprocator i najmanje 8 Mb RAM-a. Naravno možete formirati više PC particija na hard disku i raditi kao da imate pravi IBM PC 80286.

Ovaj emulator podržava rad sa do 16 Mb RAM-a, dva flopija i dva hard diska, s tim da broj par-

ticija na hard disku može biti veći. Podržava rad sa HD flopi diskovima. Možete birati jednu od sledećih grafičkih rezolucija: MDA, CGA, EGA, VGA ili SVGA (512K 2MB). Kompatibilan je sa posebnim grafičkim karticama, kao što su ZGS Spectrum, Accesso itd. Podržava rad sa mišem, transfer fajlova između IBM PC i Amige i ako imate odgovarajuću memoriju i dovoljno prostora na hard disku i rad sa Windowsima 3.0 - 3.11.

Rad na bilo kojoj Amigi počeće od Amige 500 sa kickstartom 1.2 pa naviše. U paketu se dobijaju 4 verzije i to za procesore 68000 i 68020 i više, u običnoj i turbo verziji. Turbo verzija je verovatno znatno brža, ali je nismo probali jer zahteva minimum 8 Mb RAM-a.

Program je komercijalan i pojavio se u engleskoj verziji 1. decembra 1994, za tim nešto kasnije u nemačkoj verziji, a najavljena je i francuska verzija. Uz program se ne isporučuje MS DOS, pa se za njegovu nabavku morate snazi sami. Ljubinko Todorović



Zajedno sa Page Streamom 3.0, Soft-Logik je izbacio i unapređenu verziju svog font editora *Type Smith* sa oznakom 2.5. I pre ove verzije *Type Smith* je bio jedini editor vektorskih fontova na tržištu, a nova, poprilično unapređena, verzija je izbacena u cilju promocije *Page Streama 3.0* u kompletnom DTP paketu. Nova verzija *Type Smitha* je puna novina i poboljšanja.

Svakako najznačajniji novitet je mogućnost učitavanja i snimanja fontova u True Type formatu. Možete je čak sa fontom izgenerirati i takozvane instrukcije koje, u stvari, predstavljaju drugi naziv za hintove. Podržan je i Windows i Macintosh format koji se bira pri snimanju fonta.

Za Adobe Type I fontove sada postoji mogućnost snimanja metrik fajla sa ekstenzijom *.afm*, a postoji i gomila parametara za kontrolu lokalnih i globalnih hintova.

Pored ovog formata uveden je i novi format fonta pod nazivom IFF REF. Soft-Logik preporučuje da sve fontove koje razvijate snimate u ovom formatu a da tek konačne verzije snimate u *Comptographic*, *Post Script* ili *True Type* formatu. Razlog za ovu preporuku je brzina snimanja fontova i mogućnost gubljenja dela podataka pri stalnom snimanju i učitavanju u nekom drugom font formatu.

Mogućnost *Type Smitha* da konvertuje fontove raznih formata možete najbolje iskoristiti ukoliko koristite novi *ArcX* script. Uz njegovu pomoć možete je zadati računaru da konvertuje ceo direktorijum a da se vi za to vreme zabavljate nečim drugim.

Prtljavanje kataloga raspoloživih fontova je uvek pravilo probleme. Međutim, sa *Print Preview* opcijom iz *Type Smitha* čete vrlo jednostavno i lito je još bitnije veoma pregledno, doći do željenog izgleda kataloga. Možete odštampati ceo karakter set ili samo željeni atring u proizvoljnoj veličini.

Type Smith 2.5 omogućava učitavanje fontova koji su definisani na većem području nego što je ono koje program koristi. Princip je da se ti veći fontovi jednostavno skaliraju što ne dovodi do gubitka kvaliteta.

Postoje i drugi fontovi koji prave probleme. Naime, pri radu sa *Page Streamom* i *Adobe Type I* fontovima, zbog ograničenja DTP paketa nije moguće prikazati slova koja imaju preko 1500 definičnih tačaka. Slična stvar se dešava i sa *Com-*

graphic IntelliFont sistemom. Slično ste i u ranijim verzijama *Type Smitha* i *Font Designera* videli kako su definisani fontovi. Verovatno ste primetili da ni kod najlošijih slova nije upotrebljeno više od tridesetak tačaka. Pa odakle onda slova sa preko 1500 tačaka? Odgovor je vam se sami nameštaju ukoliko učitate neki font u standardnom *Page Stream* *.dntf* formatu pa ga zatim snimate u jednom od dva gore pomenuta ili u *True Type* formatu. Kada tako snimljeni font učitate imaćete pred sobom tipičan primer kompleksnog



fonta (setite se samo problema sa učitavanjem *Adobe Type I* fontova u starijim verzijama ovog font editora i čuvene poruke: *Font too complex*). Ovakvo definisan font ima prednosti kod rasterizacije malih veličina na uređajima niske rezolucije, ali zato oprečuje sistem a i nešto je sporiji. Inače, do ovakvog povećanja broja tačaka pri konverziji dolazi zbog savim različitim načina skladištenja podataka koji definišu krivu liniju i zbog različitih algoritama za rasterizaciju. Ukoliko isti font iskonvertujete više puta iz jednog u drugi format vrlo je moguće da će broj tačaka po slovu preći magičnu cifru 1500. Zbog toga je uvedena opcija *Reduce Points* koja omogućava da se smanji broj tačaka na putu. Ovo se može primeniti ili na ceo font ili na pojedino slovo. Zanimljivo je da se ovo upućivanje može ponoviti i tako dobiti još manji broj tačaka.

Pri konverziji se može desiti da se path konvertuje u pogrešnom smeru što dovodi do rasterizacije pogrešnih površina. Ako vam se to dogodi, onda je dovoljno da uz pomoć komande *Correct Path Direction* sve nameštite kako treba.

Koncept *HotLink* deljenja podataka između *Soft-Logikovih* aplikacija je nešto promenjen sa pojavom *Page Streama 3.0* pa je uklonjena komanda *Subscribe* koja više nije potrebna.

Type Smith 2.5

Unapređena verzija Soft-Logikovog font editora

Ako stvarate nove fontove, sigurno će vas zanimati komanda *Autotracer* koja omogućava da skeniranu sliku u IFF ILBM formatu prevorite u pathove. Da bi dobijeni pathovi bili zadovoljavajućeg kvaliteta, potrebno je imati slike malo veće rezolucije. Uz *Type Smith 2.5* stiče nekoliko probnih slika i fontova pa lako možete isprobati upotrebljivost ove opcije. Pri Autotraceru je vrlo važno da čete dobiti vrlo kompleksne pathove pa je korisno upotrebljavati opcije za redukciju složenosti.

Uz glavni program stižu i dva pomoćna. Prvi od njih služi za konverziju *ProDraw* dijelova u IFF PRXD format sa kojim se *Type Smith* odlično snalazi. Drugi program služi za *download* *Adobe* fontova u *Post Script* printeru.

Type Smith je opremljen i moćnim hiper tekst helpom. Kada pritisnete *Help* taster na radnom screenu, biće vam otvoren *Amiga Guide* prozor sa helpom. Ukoliko imate *AmigaDos 3.0* ili noviji umesto *Amiga Guidea*, javljate vam se *MultiView*, a ako vam je pointer miša u trenutku pritiskanja help tastera bio pozicioniran iznad neke opcije, dobićete direktno help za tu opciju. Ova lepa novina nije moguća na starijim sistemima zbog nemogućnosti detekcije da li se pointer nalazi iznad gajdeta ili toča.

Takođe, dodato je i nekoliko *Hot Key* kombinacija za lakši rad poput ove: ako držite *Shift* taster i koristite strelice, pomeraćete selekcirovane tačke za po jedan point.

Type Smith 2.5 se isporučuje na jednoj disketi. Instalacija se vrši preko standardnog *Commodore* *Install*era, a potpuno instaliran paket zauzima nešto ispod 1 Mb. *Type Smith 2.5* zahteva *Kickstart 2.04* ili noviji i minimum 1 Mb memorije a moguć je i komforan rad samo sa jednom disk jedinicom.

Svako ko se ozbiljno bavi DTP-om na Amigi trebao bi da unapredi svoju verziju font editora jer se nikad ne zna da li će trebati neki *True Type* font ili će biti jednostavnije da se neku logotip trejnuje u font umesto u clip. Sam program je na vrlo zavdanom nivou, a sa *Page Streamom 3.0*, *HotLinkom* i ostalim *Soft-Logikovim* programima čini vrlo moćnu DTP liniju, za sada najbčak na Amigama.

Dušan DINGARAC

Turbo Calc 3.0

Tabelarni kalkulator za Amigu

Pojavljuje se najnovija verzija kod nas malo poznatog programa za tabelarne proračune, koji se može koristiti i kao baza podataka.

Turbo Calc 3.0 je u otolini znatno kraći od *Professional Calc*a, ali može zadovoljiti većinu potreba iz ove oblasti. S obzirom da je već pisano o *Professional Calcu* izmećemo samo razlike. *Turbo Calc* ne može da uveze fajlove iz *Microsofta* (*Amiga*), ni iz programa *Lotus 1-2-3* i *Dbase* (*IBM PC*), ali može iz *Excela* (*IBM PC*) što nije slučaj sa *Professional Calc*om. Iz *Turbo Calc*a možete animirati podatke u njegovom, *Excel* ili u *CSV* formatu.

Većina drugih funkcija koje ima *Professional Calc* je prisutna i u *Turbo Calc*u, uz skromnije mogućnosti, naročito kod grafičkog prikazivanja podataka gde je broj načina prikaza znatno manji i siromašniji.

Takođe, dobijeni grafički prikaz nije moguće izvesti odnosno animirati u *Professional Draw* i *CAD* formatu već samo u IFF formatu. Što se štampe tiče pored klasičnih opcija postoji *Print preview*, mogućnost štampanja u fajl ali nije podržana štampa u *Postscript* formatu.

Program je proizvod nemačke firme mada radi i na engleskom (dodučno polovlčno), što zavisi od toga kako je podešen sistem, ali je help i (dosta ob-

man) samo na nemačkom, što je za većinu korisnika problem.

Ako uvazite izveštite datoteke u *Excel* formatu onda je ovo jedini program koji to na Amigi radi pa nemate izbora. Ako vam taj format nije bitan, slobodno možete uzeti ili ovaj program ili *Professional Calc* koji je za većinu opcija još uvek najbolji.

Ujubinko TODOROVIC



CINEMANIA 95

Oni koji su imali priliku da vide prethodne „Microsoftove“ Cinemanie mogu doživjeti manje razočarenje sa izdanjem koje nosi oznaku 95. Za razliku od *Encarte 95* koje se poprilično vizualno i nešto manje konceptijski razlikuje od *Encarte 94*, *Cinemania 95* ne donosi ništa značajno novo ni po izgledu ekrana, ni po načinu upotrebe (tzv. user interface). Ni kada je reč o filmografskim podacima iz prethodne godine, nema novina. Više desetina prošlogodišnjih naslova prikazani su na standardan način, nekoliko njih i fotografijama, ali ni iz jednog nema filmskih inserata, melodija ili dijalozkih replika („Sindlerova lista“, dobitnik 7 Oskara, nije prikazana čak ni fotografijom, što je krajnje čudno za ovakvu enciklopediju).



Ove multimedijalne komponente *Cinemanie* ostale su rezervisane za neke starije filmove. Tako su tu dva nova filmska inserta, iz Hitchcockovih „39 stepenica“ i Spielbergove „Aljuna“, a komparativnom metodom utvrdili smo da je dodato i 16 zvučnih fajlova, između ostalog i tema iz Džejmsovog „Aladina“ koju smo mogli da čujemo i u izotomenoj lgr.

Ono što je za svaku pohvalu u novom izdanju *Cinemanie* jeste opširnije obrađena opcija Plnd. Sada se pretraga pojmova može vršiti u nekoliko različitih kategorija, sa vrlo precizno postavljenim uslovnostima (prečno, profesija, režiser, pol. ženski, narodnost: nemačka, dovede vas brzo do Leni Rilenštal. Oj je biografski dokumentarac izazvao toliko interesovanja na upravo završenom FEST-u (upravo je završen u trenutku pisanja ovog teksta, a kada ovaj broj izađe, verovatno će već biti u upotrebi sentenca: zimus, na FEST-u...)

Treba na kraju naglasiti: *Cinemania*, u globalu, je zaista izuzetno atraktivna filmska enciklopedija koju nipošto ne treba propustiti, međutim ako ste se već sa njom susreli, izdanje sa oznakom 95 će vas ostaviti prilično ravnodušnim.

N. Vasović

Originalni CD uzeli smo iz cedeteka „AMA Gallery & PC Rejoje“

LEONARDO THE



izajali su za 30 godina pod Borzima mali ratove, teror, ubistva i krvoprolića, ali su u isto vreme mali i Mikelandelo, Leonardo Da Vinčio i renesansu. Švejdarci su žveli bratske složno 500 godina, u demokratiji i miru, a šta je rezultat toga? Set se sa kukavicom!

Orskvo Orson Vels otkriva Džozefu Kotnu neke životne istine u „Trem čem čoveku“. Leonardo Da Vinči, jedno od zaista velikih imena ljudske istorije, rodio se 15. aprila 1452. a umro je 1519. godine. Godinu dana pre Leonarda rodili su se Kristofor Kolumbo i Amerigo Vespuči, nešto ranije Jovanka Orleanska spajljena je na lomaci (1453). Gutenberg je napravio štamparsku mašinu 1439. godine, a za Leonardova života otkriven je



Novi svet 1492.. Henrik VIII postao je kralj Engleske 1509, a Mikelandelo je završio plafon Sikstinske kapele 1512. godine. Ostali Leonardovi savremenici bili su i Sandro Botičeli, Nikolo Makjaveli, Vasko

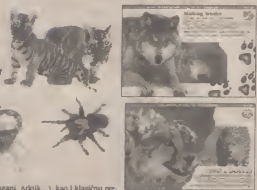


MICROSOFT DANGEROUS CREATURES

Još jednom „Microsofti“ je dokazao da je najbolji proizvođač elektronskih enciklopedija. Najnovije izdanje „Home“ serije nosi naziv *Dangerous Creatures* i obrađuje sve životinje čiji susret u prirodi može imati katastrofalne posledice po čoveka. CD je i ovaj put iskorišćen do maksimuma (630 MB) od čega fajlovi sa ekstenzijom „avi“ zauzimaju 213 MB (za one koji ne znaju u pitanju su animacije, ovaj put snimljene kamerom). Glavni meni omogućava pretragu po geografskim oblastima (atlas sveta), primarnom „oružju“ kojima se životinje koriste, prirodnim staništima (šume, pustinje, okeani, Arktik...), kao i klasičnu pretragu po indeksu naziva. Enciklopedija sadrži i „turističke“ ture vodiča kroz Amazoniju, prostranstva Australije, planine Severne Amerike, safari u Africi, Korolina ostrva... Takođe je moguće uporediti veličinu čoveka sa opasnim životinjama, upoznati se sa njihovim vidnim poljem, pročitati mnoštvo podataka o svim vrstama (posebno zapamtite korisne savete) i slične interesantne stvari. Animacije koje prate svaku zverku su približno iste dužine (pennastak sekundi), većinom su solidnog kvaliteta i predstavljaju životinje najčešće u fazi lova na žrtvu. A CD *Dangerous Creatures* bi između ostalog trebalo i da vas nauči kako da izbegnete sudbinu žrtve.

G. Krizanović

Originalni CD uzeli smo iz cedeteka „T.M. Comp“



INVENTOR

De Gama, Nikola Kopernik, Nostradamus, Magellan, Rafael, Martin Luter, Sulejman Velikaševstveni...

Moć se pitate odakle znam sve navedene podatke, reći ću vam da ih i sami možete naučiti gledajući i igrajući se multimedijalnom pričom *Leonardo the Inventor*. Složenost ovog CD-ROM podstupa na više se ogleda u sjajno izvedenim objektima radenim na osnovu originalnih Da Vinčijevih crteža.



Odivniji su dah trenutci kada se slika pretvara u izvedenu napravu koja se potom animira, ili kada portret Mona Lize „rengu-je“ na tražaru opciju u meniju „Ponatalac“ (očima prati avion, brani se od topova, peva visoko „C“ tako da pucaju stakla i sl.)

Posebna pikantnija vezana za ovaj projekat jeste mogućnost 3D gledanja Leonardovih crteža, pomoću specijalnih naočara koje se dobijaju uz CD. Uteak je ocharavajući.

M. Vanzoć

Originalni CD uzeli smo iz cedešte, „T.M. Comp“

MULTIMEDIA WORLD HISTORY

Kompiuterske enciklopedije postaju sve interesantnije. Tako je i sa ovim pregledom značajnih istorijskih događaja i ličnosti. Pregled je moguće vršiti na nekoliko načina: hronološki, po periodima; preko Search opcije, veoma tesneljno koncipirano; ako ste zainteresovani samo za određene pokrivenne događaje, tu je standardna Gallery opcija sa jasno označenim fotografijama, audio i video snimcima. Par animacija koje objašnjavaju razne procese (poput ove za Gutenbergovu štamparsku mašinu) urađene su na visokom nivou.

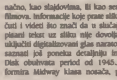
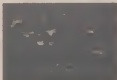
Pregled istorijskih ličnosti ima nekih nelogičnosti (na primer, nema Gorbačova kao zasebne celine, tako se spominje u Jeljcinovoj i Reganovoj biografiji). Naravno, „najveći sin naših naroda i narodnosti“ je obraden raznovrsno kao i druge značajne ličnosti 20. veka, što ne treba da nas čudi.

Istorijski stručnjaci verovatno neće naći nijedan novi podatak u *Multimedia World History*, ali ljubitelji istorije mogu videti, čuti i saznati mnoge lepe stvari. 049

Originalni CD uzeli smo iz cedešte, „AM Gallery & PC Regio“

U.S. AIRCRAFT CARRIERS

Još jedno izdanje „American MPC Research“ na temu američke vojne moći. Ovoga puta u prilici smo da saznamo nešto više o nosačima ili avni-je, konkretno o nosačima aviona. Disk obiluje lepo urađenim fotografijama kojima se može pristupiti pojed-



načno, kao slajdovima, ili kao seriji kratkih filmova. Informacije koje prate sliku mogu se čuti i videti što znači da u slučaju da vam pisani tekst uz sliku nije dovoljan možete uključiti digitalizovani glas naratora (ima) i saznati još poneku detaljniju informaciju. Disk obuhvata period od 1945., kada se formira Midway klasa nosača, pa sve do

danas kada su aktuelni nosači kao Saratoga, Nimitz itd. (U trenutku pisanja ovog teksta Nimitz se nalazi na remontu zbog ozbiljnog kvara na pogonskoj turbini). Sadržaj diska izdvojen je u nekoliko celina od kojih svaka predstavlja jednu klasu nosača. Posebna poslastica na ovom CD izdanju je „kratkometražni“ film u trajanju od 30 min. Slika koja zauzima veći deo ekrana prati odličan zvuk u potpunosti dočaravajući atmosferu koja vlada na jednom nosaču. Ljubitelji vojne tematike svakako bi trebalo da ga pogledaju.

Istek LANGO

Originalni CD uzeli smo iz cedešte „T.M. Comp“



Alter

Prvi domaći elektronski časopis

O no što je na svetskoj cyberpunk sceni izmislila se stvar po prvi put za javlja kad nas - časopis koji se distribuuje u elektroničkoj formi, odnosno u vidu fajla. Grupa entuzijasta koja je u potpunosti "urva" za postojanje ovog časopisa zove se MUST (Mesto Užas Super Turbo). Brojci kolonizacije Časopisa (koliko ih je pobrojano u drugom broju) - dve stotina (Vlasnik jevrejski i Bojan Belović), osam novinara i jedna lektor.

Prvi broj Altera izašao je u decembru 1994, a drugi u januaru 1995. Uredništvo planira

Čeo Alter obiluje ukusno izdajničkim detaljima koji nisu nepodani i na odlične časopis pečuje od teksta, ali se jako prijetni za oko i čine one časopis izvanredno dopadljivim. Prvi broj Altera usao je u sebi i strip koji se dobija prilikom na ALT-R (primateljice R sil čuot se naslovom časopis?, priča, aut), dok je u drugom broju strip izostao, ali se zbog toga dodati komentari članka, odgovori redakcije, kao i ogledi koji su, za sada, besplatni za potencijalne oglašivače. Stripi teksta je gladak, a font koji se koristi jednostavan, tako da sve zajedno predstavlja pravi priznak za oč.

Mnoge ovakvog časopisa najviše se ogledaju u bogatstvu glavnog programa za čitanje, ali ovo se ipak tek početi projekta, pa se iskreno nadaćemo da će u skladu bojevanja bogva biti sve manje: Sam program za rad zadržava najmanje 80586 mašina što je naša osnovna zametka, jer smo očekivali da se stvar mogla izvesti i na slabijim mašinama. Grafička kartica mora biti VGA kompatibilna, ali to je i realno odličan zbog grafičkih elemenata. Koncepti časopisa ogledno leži tome da bude tekstivno za ovo, tako da se prima laka potakno štiri.

Redakcija Altera možete kontaktirati koristeći elektronska pošta (marzhal@ser-

net.cu.yu, vlar@sernet.cu.yu, almar@znanstvenik.fon.bg.ac.yu), a možete nas pisati i na sledeću adresu: Zlatko Belović, Španovih boraca 6, 11070 Novi Beograd. Na ovu adresu mogu da se javi kako potencijalni saradnici, tako i potencijalni oglašivači. Alter je Public Domain, što znači da je potpuno besplatan, a možete ga preuzeti i sa BBS-a Politika (direkcijom PC - Azimo).

Ovakav projekat kod nas predstavlja pravi ostvarenje i njegovim autorima želimo puno sreće. Lepo je videti kako se ovakve stvari razvijaju na amaterskoj i neprofesionalnoj bazi.

Slobodan POPOVIĆ

Uvod u Microsoft Office Professional ver. 4.3

Autor: Darko Brodić; Izdavač: APP Press, Beograd; obim 297 stranica

Knjigom "Microsoft Office 4.3", beogradske "APP Press" započeo je drugo kolo izdavanja predviđenih za 1995. godine. MS-Office je "Microsoftova" najpopularnija sredstva, najvažna od popularnih aplikacija koje bi trebalo da pokriva sve segmente kancelarijskog rada, to su programi MS-Word 4.0, MS-Excel 5.0, MS-Power Point 4.0 i MS-Access 2.0.

U svojem prvom delu knjige obrađuje opšte odlike integracije Microsoft Office Professional paketa, hardverne i softverske zahtevne, zahteva, upotrebe časopisa i osobitosti samog Windowsa, počevši od osnovne grafičke obrade, podržavanje, Windows karakteristika i programa koji sleduju uz njega (Program Manager, Control Panel, File Manager). Drugi, centralni deo knjige posvećen je, pojedinačno, aplikacijama koje su obilježavaju paketa. U prvom delu se sa Word (oblasti teksta), Excel (numerički proračuni), Access (baza podataka) i u manjem obimu obrade, Power Point (masovni grafički prezentacije). Podrška je posvećena i protokolima za razmenu informacija između Windows aplikacija: Clipboard, DDE (Dynamic Data Exchange), OLE (Object Linking And Embedding) i OLE2. U nikakom je tretmanu i mrežna (Groupware) verzija, kao i "starija" Windows osnova Microsoftov račun.

Prema načinu izdavanja, "Uvod u Microsoft Office Professional" trebalo bi da odgovara početnom nivou. Obim koji pokriva po svojoj prirodi je izuzetno velik, tako da knjiga sadrži mnogo osnovne rad, korišćenje i mogućnosti posmatranja Windows aplikacija.

Iako pojedinačno planira i predviđa da bude dostupna sledećim knjigama članka, očuvaju se i izuzetno komplicirane (nepripremljene) definicije i objašnjenja, pa i zadržavanje (insistiranje) na tematici koja je daleko od potrebnih čak i zahtevne iskustvom korisnika. Na kvalitet štampa, ali i nedovoljan trud oko pripreme, ukoliko je da ilustracije ("stariji" ekran) budu zaslepljene i teško čitljive. Jasno je, izgleda, da ova knjiga određuje njen izgled i "primamljivost" za čitaoce.

Ivan OBROVAČIĆ



da ga izlaze jasno srećno, tako da je, ukoliko se "Političari" situacija su najmanje poboljšala, jako verovatno da se, u izuzetno kada čitaoce ovog recenzija, pojavio i drugi broj. Tema o kojima se više sa razgovorima - od saveta iz sveta, preko recenzija hardvera i softvera, izlazača na Amiga i PC izdavačima i druge, nekada u telekomunikacijama, do programskih tekstova proporcijama adekvatno izražavaju. Ovde se odmah izdaje jedna od prednosti elektronskog nadpisivanja istog - svi listići dolaze sa časopisom i čitalac ih može odmah isprobati.

Iako tekstovi čine osnovu svakog časopisa, ključni su stavljajući i na vizuelni utisak.

Programiranje u C.A. Clipper v. 5.2

Autor: Aljepsije Veljković; Izdavač: Institut za nuklearne nauke "Vinča", Beograd; obim: 415 stranica

Neposredno posle knjige "FoxPro - razvoj aplikacija", Institut "Vinča" izdao je još jedan obimni i izuzetno publikaciju koja obrađuje problematiku baze podataka, prvobitno programiranja baziranog na programiranju jezika Clipper. Knjiga "Programiranje u Clipper 5.2" (drugo izdanje) napisana je tako da zadovoljava potrebe širokog kruga Clipper programera, od početnika koji se tek upoznavaju sa Clipperom, do profesionalnih programera koji se bave razvojem aplikacija, tako da je ovaj prikazan priručnik.

U knjizi su prikazane različite i rješene različite verzije "Nastanak" Clippera kroz putovanje na novi, stabilni verziji 5.2 čije je celokupno programsko okruženje prikazano. Prilagodljivi su elementi objektnog programiranja i korišćenje preporučivanih direktiva (moćno programersko oruđe koje omogućava zamenu jednog dela programskog koda drugom). Jedna celina knjige zasnovana je na svim osnovnim i funkcija po abecednom redu. Posebno je istaknuto u razvoju aplikacija modularnog podataka, po modelirajući "Entity Relationship", kao i osnovne postupke informacionih sistema (ili su baze podataka, kakve se više mogu naprotiv biti među sebi, što su ključevi i koje su njihove odlike, finički detalji baze podataka i drugi).

Obimnije se strukturno i modularno programiranje kao rad sa procedurama i korišćenjem funkcija, kao i način predviđanja promena. Prikazano je rešenja programskih struktura, odloženje, grananje i parove. Dato je objašnjenje operacija, tipova podataka, kolekcija, struktura i proceduralnih polja, kao i definisanje

i deklarisanje memorijskih promenljivih.

Sve ove oblasti objašnjene su kroz jednostavne primerne koeficijente da dopunjavaju materijal izdavanja u pojedinačnim poglavljima. Čine se korisnicima omogućavaju lakše savetovanje grafičkim izražavanjem i knjizi. Institut "Vinča" je ovom knjigom još jednom potvrdilo prisustvo odličnog tima u velikom delu svojih izdanja koja se preporučuju da budu samo referencni priručnici za sistem i optimalni komandi, već grafičkom koje se savetuje i poglavljima i poglavljima.

Zbog ograničenog broja stranica, autor je izostao i delovao (što se posebno saopštava). Sam primerak dostiže u knjizi, obimna sadrži još 150 stranica koji nisu obuhvaćeni publikacijom.

Ivan OBROVAČIĆ



Upoznajte svoju prijateljicu

U prvom nastavku ćemo se zadržati na anatomiji Amige, dakle hardveru i sve-mu što je za njeza vezano, kao i na nekim specifičnostima grafike. U budućim redovima obrađićemo pojedine modele Amiga koji su, naročito u posljednje vreme, doživeli prvu renesansu, zatim neke karakterske operativnog sistema i DOS-a, a ovaj kratak „kurs“ završićemo tekстом o Workbenchu, kao jedinstvenom grafičkim orijentisanim operativnom sistemu i njegovim „čakama“.

Pre svega, za uspešno praćenje i razumevanje tekstova o prvim kvezicama u korišćenju Amiga računara, kao i zbog nepotrebnog ponavljanja, poželjno je podneti se na neke osnovne pojmove kompjuterske terminologije koji su izneti u prethodnom serijalu „Kompjuterskih voda“. To se naročito odnosi na segmente koji su slični kod PC i Amiga računara, kao što su hardver i softver, RAM i ROM memorija, monitor, tastatura, kao i na univerzalne pojmove o organizaciji memorije, operativnim sistemima, disketanjima i slično. Dalji tekstovi će se uglavnom bazirati na upečujnoj analizi između pomenuta dva tipa računara, a na svaku eventualnu razliku ili specifičnost kojom se Amiga odlikuje biće obrađena posebno pažnja.

Hardver

Jedn od svog nastanka Amiga je bila zamišljena kao „računarska svaljasta“, odnosno kompjuter sa univerzalnom namenom koji nije pretendovao ni na jedan konkretan deo tržišta. Od univerzalne mašine za najširi krug korisnika, tokom svoje „evolucije“ Amiga (prezlatje, A500) je postala najpopularniji kućni kompjuter svih vremena, zamenivši na tom mestu legendarne ZX Spectrum i Commodore 64, a to je postigla u najvećoj meri zahvaljujući svojoj arhitekturi. Novi modeli Amige, naročito A4000, sveli su prevazišće okvir kućnih kompjutera i predstavljaju voasna konkurentne mašine u „vini oblasti primene računara. No, da se skoncentriramo na temu, naručemo bele mantile i rukavice, skakamo poklopac tastature i završimo u usustražnoj „Prijateljice“.

Hardver kućnih modela Amiga (A500, A500+, A600, A1200) građen je u potpunosti prema „home“ principu koji podrazumeva da se oslikupna „povudburja“, koja obuhvata matičnu ploču, tastaturu, floppy, i eventualno, hard disk nalaze u jednom kompaktnom kućiću (što ih čini vrlo popularnom robom

U nastavku rubrike za one koji prave prve korake u svetu kompjutera, a koja se doned bavi PC računarima, govorimo o popularnoj seriji Amiga kompjutera firme Commodore



Instruktor plivanja GRADIMIR JOKSIMOVIĆ

za šverci, dok su personalni modeli (A2000, A3000, A4000) dizajnirani po ugledu na PC računare, što, opet, ima svoje prednosti u profesionalnoj upotrebi.

Processor

Kao i kod svakog kompjutera, i kod Amige centralno i najvažnije mesto pripada mikroprocesoru koji, kao što se sećate, predstavlja jedino „srce“ i „glavnomkomandujuć organ“, tj. deo bez koga bi ostatak hardvera bio obična hrpa gvožđa (tj. dođule, vadži i za procesor bez ostataka hardvera). Za razliku od PC računara, kod kojih se line izvodi iz oznake procesora, brojeve koje označavaju modele Amiga nemaju mnogo veze sa centralnim procesorom i, ako se bolje pogleda, predstavljaju približnu cenu u DEM na domaćem tržištu.

Mikroprocesori koji odlikuju Amiga seriju su iz čuvene „Motoroline“ 680X0 serije, o čijem kvalitetu svedoči i činjenica da se našla i u računarnima firmi „Apple“ (juveni Macintosh) i „Atari“ (niz računara ST, STE, TT i Falcon serije). Promenljiva X se u ovom slučaju kreće od 0 do 6 (izuzimajući 5) i donekle petra „Intelovim“ procesorima 80X86 serije, koji se nalaze u PC računarnima. Episke rasprave oko toga koji su procesori (a samim tim i kompjuteri) bolji, vode se i danas i ne pokazuju tendencija ka skorom razrešenju, pa se ni mi time nećemo baviti.

Magične frekvencije

Radna frekvencija ovih procesora, koja predstavlja brzinu kojom procesor razmenjuje informacije sa kolegama u okolnim čipovima, kreće se od 7,14 MHz kod MC 68000, pa do nekih 66 MHz kod 68060. No, tu postoji jedna naitjedn zblunjuća

stvar koja leži u činjenici da se, prema sposobnostima, ili kažu se to stručno kaže, performansama, Amiga računari sa daleko sporijim procesorima upoređuju sa znatno bržim PC računarnima. Tako, na primer, Amiga 500 na 7,14 MHz se često poredi sa PC AT 286 na 16 MHz, iako je prividna razlika u brzini više nego dupla. Slično je i sa sve popularnijom A1200 na 14,28 MHz za koju se u praksi pokazalo da se nalazi u kategoriji najbčih 386 SX mašina (čije frekvencije idu i do 33 MHz). Da li je tu magija umela prste?

Specijalni čipovi

Čitav mističizam ove pojave se može objasniti u dve jednostavne reči koje glase: kaostom (engl. chaos) čipovi. U pitanju je jedna specifičnost amigovog hardvera koja čine od mikroprocesora posebno odvojenim specijalizovani čipovi, svaki sa svojim spiskom zadataka koji obavljaju manje-više nezavisno od dinamičke palke centralnog procesora (u vreme pojave prvih Amiga ova novina bila je podjednako lokalna kao Kopernikova teorija u vreme inkvizicije). Njihov prevažni zadatak je da olakšaju muke mikroprocesoru i preuzmu od njega sve „fizičke“ poslove kao što su iscravavanje slike, kontrola sprajtova (o njima će biti reči kasnije), animacija, zvuk i kontrola perifernih uređaja. Logično je da će tako razsterećeni mikroprocesor daleko lakše i brže obavljati svoje „fine“ računarske poslove i bez „budženje“ frekvencije.

Dobrih specijalni čipovi imaju i svoja lična imena kojima glase Agnus, Denise i Paula (kod A4000 i A1200 to su Alice, Lisa i Paula). Agnus je „momak“ koji je zadužen za zavođenje reda u nekim grafičkim operacijama na ekranu (tzv. Copper), kao i za brzo iscravavanje linija i popunjavanje („filiovanje“) površina određenom bojom. Denise je zadužen za ostatak grafičkih operacija i kontrolu nad sprajtovima. Sprajtovi (i njima slični bobovi) su sličice određene veličine koje su popuno nezavisne od okolne grafike i imaju zgodnu osobinu da se mogu lako kontrolisati i pokretati po ekranu, pa su stoga svojom široku primenu našli u igrama. Amigim mnogo hvaljeni zvuk je pod kontrolom Paula, koja joj, uz pomoć dva tzv. CIA čipa vodi brigu o ulaznim i izlaznim jedinicama (interfejsi, disk jedinica, port za džojstik ili miš).

ROM i RAM memorije

Da bi naša ekipa koju čine procesor i njegovi pomoćnici mogla normalno da obavlja svoje zadatke, a da se pri tome ne sudaraju kao tapetar i električar u garsonjeri, potrebno je da svi istovremeno imaju pristup RAM memoriji. Taj problem je rešen na elegantan način jednostavnim podelom memorije na tzv. "chip" i "bar" RAM. "Chip" RAM je osnovni deo memorije, kome završno pravilo mogu da pristupaju i procesor i ostali čipovi, dok u "bar" RAM pristup ima isključivo procesor. Zato se podaci koji se odnose na grafiku i zvuk (slike i digitalizovane audio particije) mogu smestiti samo u "chip", a podaci i programi za mikroprocesor u obe memorije. Maknuta veličina "chip" memorije je kreće do 2 megabajta, dok se druga može višestruko proširiti. Ukoliko RAM kapacitet dobija se jednostavnim smanjivanjem vrednosti "chip" i "bar" memorije. Naravno, posao oko raspodele pristupa čipova i procesora memoriji je daleko složeniji nego što smo to ovde izneli i obavlja se još čitav niz operacija i raznih kontrola, što daleko prevazilazi okvire ove rubrike.

Što se ROM memorije tiče, ona sadrži najveći deo Amigovog operativnog sistema koji se popularno naziva Kickstart. Svaka verzija Kickstarta nosi svoju oznaku koja je karakteristična za svaku seriju Amiga, a u sebi sadrži nekoliko programa pisanih u mašinskom jeziku (jezik koji kompjuer "razume") koji omogućuju što bolje iskoristiti potencijala kojima računar raspolaže. Amigovim operativnim sistemom ćemo se baviti detaljnije u sledećem nastavku.

Grafika

Za razliku od PC računara, kojima je za prikazivanje slike na ekranu potreban poseban hardverni dodatak koji se zove grafička kartica, Amiga je već u osnovnoj verziji sposobna da generiše i prikaže na ekranu monitora ili televizora slike različite rezolucije i broje boje. To, naravno, ne znači da za Amigu ne postoje grafičke kartice, ali one tada samo proširuju već postojeće mogućnosti potpisujućeg Denise čipa. Rezolucija, kako je već pisano (SR 5/94), predstavlja broj najmanjih delića kompjuterske slike (pikseli) i najčešće se izražava preko proizvoda brojeva piksela u horizontalnom i vertikalnom redu.

Prvi standardni grafički režim koji se nalaze u modelima A500 i A2000 su u vreme svoje pojave izazvali pravu revoluciju jer su kvalitetno grafičko učinili dostupnom širokom krugu korisnika. U niskoj rezoluciji (LoRes) na raspoloživo je 320 tačaka po horizontali i 200 u (Amigovom NTSC sistemu), odnosno 256 u PAL verziji tačaka po vertikali, sa maksimalno 32 boje iz palete od 4096. U ovoj rezoluciji postoje i dva isplativija moda. Prvi je Half Bright sa 64

boje koji, kako mu ime kaže, smanjuje osetljivost osnovne 32 boje na polovinu i tako, balistički, svira brziju postojanja 64 različite boje. HAM (Half And More) režim omogućava prikazivanje svih 4096 boje istovremeno, ali ima neka ograničenja i neprijatne nuspojave koje otežavaju profesionalnu primenu ovog režima.

Vrloka rezolucija (HiRes) ima 640 tačaka po horizontali i maksimalno 16 boje. Broj tačaka po vertikali može biti 200, odnosno 256, ili u tzv. Interlace ("prepletenom") 400, tj. 512. Rad u "žiptskom" režimu nije toliko prijatan jer slika, usled smanjene frekvencije obnavljanja na svega 25 Hz, izaziva za ljudsko oko vidljivo treperenje. No, i ta se boja može rešiti upotrebom specijalnog dodatka pod imenom Flicker Filter. Svaka rezolucija se može naći i u Overcut modu, koji eliminisuje border (ivčni deo ekrana u kome se ne nalazi slika), što još više povećava rezoluciju.

U novim modelima Amiga sa ojačanim AA čipsetom (popularno nazvan AGA) postoje nove rezolucije (sve do 1280 x 512), a neke od njih su kompatibilne sa široko popularnim PC VGA standardom. Paleta (broj raspoloživih boje) je takođe znatno uznapredovala i sa "bednih" 4096 se popela na maksimalnih 16 miliona boje (24-bitna paleta). Ova poboljšanja su znatno doprinela stvaranju "ozbiljnije" mašine kojom se nove prijateljske aplikacije (nada, "ozbiljni" računari zavisi pre svega od korisnika i načina na koji se koristi).

Organizacija grafičkog dela "chip" memorije je vrlo interesantna i može se zamisliti kao niz providnih folija sa različitim crtežima, koje nastave jedna na drugu čine kompletnu sliku (slično procesu izrade crtača). Te folije se nazivaju bitplanovi (bitplans) i na svakoj od njih je moguće upisati ili upisati tačku jednom od tri RGB komponente (crvena, zelena ili plava) i to hejlenim intenzitetom, konačno čine se formira preklapanjem folija sa različitim nijansama, odnosno mešanjem u tri komponente. Broj boja koji je moguće istovremeno prikazati zavisi od broja bitplanova i je u taku za sliku koju čine samo 2 boje dovoljno jedna, a za 16 čedri bitne ravni ($2^4 = 16$). Značajna osobina bitplanova je da mogu biti smešteni u bilo koji deo memorije što znatno olakšava poslove oko pomeranja ekrana i animacije.

Na ovom mestu ćemo se, za prvi put, zaustaviti i pustiti da se ova gomila informacija nametne svesti negde u radnoj memoriji našeg mozga. Idući put ćemo se malo baviti zvukom, a zatim preći na stavim konkretni stvar koji se tiče upravljanja sistemom i njegovih zahteva.

Pisanje uz pomoć računara (10)

Revizija

Pretpostavimo da ste uspešno prošili kroz sve dosadašnje faze pisanja: pretpisanje, planiranje i organizovanje i da ste došli do prve verzije. Sada sledi, po mnogima, najvažnija faza: revizija

Piše DUŠKO SAVIĆ

Reč "revizija" dolazi od latinske reči koja znači "pogledati unatrag", "iznova poseti". Revizija je povratka tekstu da bi ga sagledali u novom svetlu, sa novim idejama i, eventualno, izmenjenim stavovima. Pre pisanja teksta svakako smo imali neki ideal pred sobom. U fazi revizije poredimo taj ideal sa napisanim tekstem i sagledavamo šta se mora ispraviti, izmeniti, dodati ili obrisati; kako poboljšati sadržaj, strukturu, logiku, strategiju, stil, gramatiku u tekstu? Ako je neophodno, možemo tekst, razriti na sastavne delove i sklopiti ga iznova. U ovoj fazi, ispravka običnih gramatičkih grešaka i grešaka u kucanju uopšte nije bitna; te formalne greške ispravljamo tek na kraju, kada budemo zadovoljni svim ostalim elementima teksta.

Sam proces revizije sastoji se iz nekoliko koraka. Veći dokumenti moraju da prođu kroz nekoliko faza revizije. Na početku, sami kritikujete svoj tekst, usvete izmene, i po potrebi, vraćate se na prethodne delove procesa pisanja. Možda će biti potrebno da se vratite čak u fazu pretpisanja, odnosno, istraživanja i prikupljanja grade. uradite sve što morate da biste vi sami bili zadovoljni tekstem. Kada dostatek tekste u okviru svojih mogućnosti, dajte ga drugim kritičarima: mentoru, savetniku, nastavniku, asistentu, profesoru, uredniku ili bilo kojoj drugoj osobi koja je zainteresovana da tekst bude što bolji. Iako je pisanje strogo individualan proces, ono je ipak usmereno ka čitaocima: kroz reviziju, pisanje prelazi u grupni napori.

Pokazimo prvo kako sami možete da kritikujete svoj tekst.

Sam svoj kritičar

Pre revizije - fizičke izmene teksta - treba prvo da ustanovite šta je u tekstu dobro a šta loše. Idealno bi bilo da napravite pauzu između pisanja i revizije. Za kratke tekstove npr. pismo, poruku ili članak, dovoljno je preinaest minuta; duži tekstovi - knjige, feljtoni, izveštaji - zahtevaju nekoliko sati razmišljanja, pa i nekoliko dana. Za to vreme vi se eventualno i nesvesno bavite napisanim tekstem. Kada niste za računom, nosite otkaz i hartiju i zapisujte ideje za reviziju. Ako ste za računom, možete koristiti posebne pomoćne programe, otvoriti novi prozor u procesoru teksta i tu zapisivati ili u postojeci tekst staviti naslov tipa "Predlozi za ispravku teksta".

Kritika odštampanog teksta

Prvi korak u kritici je čitanje dokumenta na papiru. Da, baš na papiru, lako je tako lako čitati tekst na ekranu. Nemojte paсти u tu zamku. Jedna od najvećih grešaka koja može napraviti, ako pišete uz pomoć računara, je da pokušate da do finalne verzije teksta dođete bez ikakvih međutampanja. Mnogo bolje ćete pisati ako natisnete čitav tekst sa ekrana i sa papira. Pre svega, sve što se napiše manje ili kasnije biva odštampano na papiru, je u bitno da autor zna kako će tada tekst izgledati. Uostalom, to je ono što će čitalac videti. Dalje, papir kao medijum ima svoje karakteristike i neključuje se od ekrana. Kada rasprostrte nekoliko papira na sto, jednim pogledom možete obavistiti ogromne količine teksta; na ekranu je to nemoguće.

Štampani tekst treba da bude u dvostrukom proredu, sa velikim marginama, tako da možete da

zapinjete primedbe između i oko teksta. Štampani dokumenti treba da je odštampan što je moguće bolje, jer loš kvalitet štampe otežava oku da čita i pravilno shvati tekst. Uvek štampajte zaglavje teksta, tj. na vrhu strane ime i polozaj datoteke na disku, datum (i vreme) štampanja, verziju teksta, ime autora ili neke druge relevantne osobe, broj strane. Takođe možete štampati ukupan broj slova, reči i strana pa da možete da poredite koliko ste dodali ili obrisali teksta između dve verzije.

Ima nekoliko metoda da sami kritikujete svoj tekst: spisak pitanja, primedbe upućene samom sebi, spisak grešaka, čitanje na glas, popravke „nabrzinu“

Spisak pitanja

Dok čitate, odgovarajte na sledeća pitanja:

- Mogu li naslov i uvod biti dopadljiviji? Da li pozivaju čitaoca da nastavi sa čitanjem?
- Može li teza biti jasnija, provokativnija, ubedljivija?
- Može li logika biti bolja, ideje razvijenije?

- Da li treba promeniti strategiju pisanja s obzirom na publiku, temu i cilj dokumenta?
- Ima li još neodgovorenih pitanja?
- Da li je potrebno još primera, činjenica, statistike, ilustracija?

- Mogu li upućene konstatacije biti konkretnije?
- Ima li nepotrebnih, nevažnih delova koje treba izostaviti? Ponavlja li se sitogod?
- Mogu li čitaoci da shvate kako je organizovan tekst? Da li ih neki drugi raspored bio bolji?

- Da li treba premostiti neke pasuse ili ih čak i obrisati?
- Da li svaki pasus ima svoju glavnu rečenicu? Da li ostatak pasusa podržava, dokazuje ili ilustruje tu rečenicu?

- Da li su svi pasusi razumne dužine (ni predugi, ni prekratk) za tu vrstu dokumenta?
- Mogu li prelazi između pasusa, i u samim pasusima biti ugađaniji?

Mogu li rečenice biti efikasnije ako im se promeni dužina ili struktura?

Može li se suvišna rečitoost umanjiti?

Mogu li izrazi biti precizniji, tačniji, konkretniji, prirodniji?

- Ima li slenga, lokalnih izraza, klisea, nepotrebnog argosa koje bi trebalo izbaciti?

Mogu li tehnički i nepoznati izrazi biti bolje, jasnije definisani?

- Da li kraj dovodi do klimeksa i na čitaoca ostavlja pravi utisak? Može li biti jači i upečatljiviji?

- Da li dokument, kao celina, ispunjava cilj radi kojeg je napisan; da li zadovoljava potrebe publike kojoj je namenjen?

Dok odgovarate na pitanja, stavljajte primedbe između redova i po marginama. Štampani oblik prve verzije mora biti sav ikaran, kao da profesor književnosti pregleda pismeni zadatak.

Primeidbe upućene samom sebi

Polto pažljivo pročitate prvu verziju teksta, napišite primedbe i ocene. Stiti može biti sasvim neformalan. Počnite tako što ćete zapisati sve što vam se dopada u dokumentu, na šta ste ponosni, šta ste napisali sa lakoćom, šta se vam čini da funkcioniše dobro. Povalite detalje kao što su pravilna gramatika i lep izbor reči, a isto tako hvalite i dokument u celini. To će vam dati samopouzdanje, jer većina autora pati od nedostatka samopouzdanja i poverenja u sopstvene sposobnosti.

Drugi deo primedaba odnosi se na sve što vam se u tekstu ne dopada. Šta je slabo, neubedljivo? Š čim ste imali probleme? Š čime ste nezadovoljni? U svakom slučaju, budite poštini.

Neki pisci mogu kritikovati samo u glavi, mentalno. Takav prižak može biti dobar za iskruane plice i ako se radi o kraćim dokumentima. Međutim, procena teksta biće mnogo potpunija i preciznija ako je zapisana. Onda je možete pozvat

na ekran i gledati istovremeno sa osnovnim tekstom, ili je možete odštampati i opet gledati uz tekst.

Spisak grešaka

Ako piletate duže vremena, otkrićete da stalno pravite iste tipove grešaka. Ili ste ih uočili sami ili su vam drugi ljudi ukazali na njih. Zapišite ih, dakle, u posebnu datoteku i obeležite rednim brojevima. Nemojte štedeti sebe: napišite svaku grešku za koju znate.

Sada pročinate odštampanu verziju i beležite pojavljivanja tih grešaka. Obeležite ih na marginama, najbolje po rednom broju greške. Tokom promene teksta, na ekran pozovite i datoteku sa greškama tako da znate kakve izmene da velite.

Čitanje na glas

Ovo je dobar način da se distancirate od sopstvenog teksta. Najbolje je da budete sami kod čitane: ponavljanje, još ritam, isecđane rečenice, logički propusti, pogrešan redosled, neprikladan ton - sve to će, putem zvuka, samo od sebe izaci na površinu. Siusajte se pažljivo, a možete se i snimiti na traku i onda slušati kao da je potpuno nepoznat tekst u pitanju. Takođe, može neko da vam pročita tekst na glas: u tom slučaju, potrudite se da od te osobe bude što je moguće dalje: fizička udaljenost izgleda da potpomogne nepristrasnost.

Ako neko drugi čita umesto vas, pazite na neverbalne znake: ako čitač teško čita, sporo, teško se probija kroz tekst - verovatno su rečenice nezgrapne i treba ih promeniti. Naprotiv, ako čitač čita glatko i oduševljeno, verovatno je tekst dobar.

Popravke „u letu“

Česta je situacija da tekst treba da prodane „još juče“. Onda treba promeniti sledeći postupak: Na brzinu se podsetite cilja teksta i pregledajte tekst. Koje ni napušđanje stvari treba promeniti? Radite prvo na njima, ali ne predugo. Ako vam preostane vremena, prečitajte tekst još jednom i dodelite se da promenite još dve stvari. Kada dođe rok za predaju rukopisa, šta nije popravljeno ostaje kako je bilo. Ali, ako ste uspešno popravili nekoliko najvažnijih elemenata rukopisa, ili bar najlošijih njegovih delova, onda preostale greške ne bi trebalo da budu naročito strašne.

Kritika na ekranu

Moguće je mešati kritikovanje teksta na ekranu i na pa-

piru. Naprimen, koviti veće probleme uz pomoć štampanog dokumenta, a alimne direktno na ekranu. Ili kombinovati: red ispravki sa papira, red ispravki na ekranu i tako stalno. Moj metod je štampanje teksta i čitanje sa papira, ali uz računar: tako vidim na papiru odmah ispravljam, bez obzira da li se radi o pogrešno odzvanjanoj reči ili o vešim stvarima kao što su promena i premešanje pasusa. Zatim čitam tekst na ekranu još nekoliko puta, pa ga onda odštampan. Čitam odštampanu verziju na ekranu iad. Moguće su, naravno, i druge kombinacije, ali je bitno da barem povremeno tekst ispravljate sa papira.

Ako su potrebni kritički komentari, možete ih ubacivati direktno u tekst, ali označene na poseban način: masnim ili kosim slovima, ili skrivitenim slovima ako vaš procesor reči ima takvu mogućnost. Ili, možete napraviti kopiju teksta i u njeja dopiljavati primedbe, odštampati ih iad.

Premeštanje po tekstu

Popravka dokumenta zahteva da znate kako da se „krećete“ po tekstu, tj. kako da pomerate kursor. Pročitajte kako se u vašem procesoru reči prelazi direktno na zadatu stranu, na početak, na kraj teksta. Upoznajite opcije za pretraživanje, kako u globalu tako i u lokalu (npr. da li je moguće traženje samo u okviru dela teksta?). Ako želite da nađete neke posebne reči, možete ih označiti specijalnim simbolima (npr. & # i sl. (U tom slučaju, sa strane zapišite koje ste simbole upotrebili.)

Dok menjate tekst, nemojte brisati osnovu sve dok ne napišete odgovarajuću alternativu. Ukucajte alternativne reči u produžetku tako ih sve možete uporediti. Postavite stare rečenice prilikomisanje tastera Enter i onda dodajte nove, tako da možete da poredite novo i staro. Naročito ne bristite duge pasuse pr nego ih zamene nečim boljim. Ako ih morate ukloniti, „bacite“ ih u posebnu datoteku.

Nemojte da vas mrtzi da često štampate tekstove. Idešno bi bilo da na kraju svake sesanse pisanja odštampane izmenjeni tekst, samo datiran i paginiran da bi znali redosled izmena.

Možete menjati imena datoteka da biste znali da je izvršena izmena. Sve te datoteke smislajte na diskete, jer nikad se ne zna kada će nestati stujne.

U sledećem nastavku
Revizija uz pomoć računara

PC Program „Loo, polećete nove edicije:

A) Astrološke vesle: 1-19) Znak i horoskop za 95-ju godinu (za svaki znak posebna vesla), 19) Elementi za let za 90-ji vek, 14) Ili - planeta sreće i radosti, 15. Steper zodiaka, 16) Maf aspekti, 17) Klucni u astrologiji, 18) Uvod u horoskopske odnose, 19) Horoskopi SR Jugoslavije

B) Programiranje vesle: 1) Računarske grafika na Turbo Pascalu, 2) Uvod u C++, 3) Uvod u Smalltalk/V, 4) Objektivno programiranje na Turbo Pascalu

C) Korisna vesla: 1) Kako pisati na računaru, 2) Uvod u Word for Windows 6.0

D) Matematičke vesle: 1) Nijepravna funkcija, 2) Uvod, 3) Integrali

Vesle su formata A5, po 32 strane svaka. Cena pojedinačne vesle je 5 dinara + 5 dinara poštarine.

Naručivanje pasusom na telefon (011) 463-896.

KON TIKI

AMIGA SOFTWARE & HARDWARE



NAJPOPULARNIJA

KONZOLA
ZA IGRE

AMIGA CD32

500DM

DISKETE

NO NAME 3.5"	HD 1.2 DM
	DD 1.2 DM
FUJI 3.5"	HD 2.0 DM
SKC 3.5"	HD 1.8 DM

AMIGA CD32 MOŽE DA SE PRIKLUČI NA Bilo KOJI TELEVIZOR, VIDEO MONITOR ILI VIDEO UREĐAJ OVO JE ZNAMENITA KONZOLA NA KOJOJ MOŽETE OSIM IGRANJA I DA GLEDATE FILMOVE SA CD-a, SLUŠATE MUZIČKE CD-ove I GLEDATE PHOTO CD-ove.

POSTOJI VELIKI IZBOR IGRANJA KAO ŠTO MICROCOSM, TFX, MEGARACE, PREY, LABYRINTH OF TIME, CHAOS ENGINE, PEBBALL FANTASIES, GUARDIAN, BENEATH A STEAL SKY, OSCAR, DENNIS, TOWER ASSAULT, FIELDS OF GLORY, ARABIAN NIGHTS, ALIEN BREED, BANSHEE, CASTLES 2,

EMERALD MINES, FIRE & ICE, FLY HARDER, GAMES & GOODIES (100 Igrica), HUMANS 1 & 2, SLEEPWALKER, BRIAN THE LION, DEEP CORE, JETSTRIKE, ULTIMATE BODY BLOWS, LITTLE DIVIL, SUPER FROG, SURF NINJAS, TOTAL CARNAGE, TROLLS, UNIVERSE, ZOO 1 & 2, PIRATES GOLD, PROJECT X I još mnogo drugih.

SIRIUS GENLOCK ; NEPTUN GENLOCK ; YC GEN...
PAL GEN.; DIGIGEN II ; SIRIUS II GENLOCK ...

HARD DISKOVI DŽOJSTICI

120 MB 2.5"	500 DM	ZIPSTICK	50 DM
170 MB 2.5"	550 DM	CRUISER C.	40 DM
250 MB 2.5"	650 DM	CRUISER B.	40 DM
210 MB 3.5"	420 DM	SUPERSTAR	40 DM
420 MB 3.5"	500 DM	MEGASTAR	40 DM
540 MB 3.5"	610 DM		

AMIGA 4000/040/6Mb/420Mb	5500 DM
AMIGA 4000/030/6Mb/170Mb	3500 DM
AMIGA 1200/020/2Mb	1100 DM

BLIZZARD 1220 28MHz 4Mb	750 DM
BLIZZARD 1230 50MHz 0Mb	980 DM
MAT. COPRO. 68882 33MHz	250 DM
GVP 1230 50MHz 4Mb	1600 DM
GVP 1230 40MHz 4Mb	1400 DM

NAJNOVIJE IGRE I PROGRAMI

DAWN PATROL
VALHALLA II
AKIRA
RALLY (AGA)
WHIZZ
CH. MANAGER ITALY 95
ROKETZ V2.5
SOCCER SUPR. RSTARS
OVERLORD
POWER DRIVE
HYPERACE
BLOBBLE
CENTER COURT TENNIS

TV PAINT V3.0
XI PAINT V3.0
JPEG AGA V2.1
MOVIE SHOP V2.1
EGS TV PRO V4.2
HISOFT BASIC UP
DEVPACK 3 V3 14
SURFACE PRO
AMI EXPRESS V4.8
DELUXE PAINT V5.0
PHOTOGENICS 100%
ALFASCAN V1 07

NA PRODAJU

COMPLETAN SOFTWARESKI
KLUB

POVOLJNO !!!

011/489-11-75

DAT STRIMERI

WANGTEK 3100/2GB	2400 DM
WANGTEK 3200/8GB	2600 DM
HP 35470/2GB	2400 DM
HP 35480/8GB	2600 DM

V LAB MOTION

- nelinearni sistem za montazu
- digitalizacija u realnom vremenu
- snimanje u realnom vremenu sa hard diska
- Y/C i kompozitni ulaz i izlaz

JEFTINO SNIMANJE
KVALITETNA USLUGA

Nehruova 81/25
11077 Novi Beograd



011

154-836
158-640

Amiga

"BYTE"

Najnovije igre za Amigu

PRAZNA DISKETA DD/HD 1.0/1 i DEM
SNIMENA NOVA DISKETA 1.0 DEM

tel: 011/559-001

Sonic Soft

Najnovije igre

Najniže cene!!

011/458-719

POŽAREVLJANI - programi i igre za sve Amige! Šaljemo pozicijom, anemamo i na VHS traci po izboru! Tel: 012/223-629.

AMIGA softvare bil hardware: najbolji izbor igara na preko 2000 disketa. Lole Ribare 4, Bloba, 011/340-229.

OTKUP I PRODAJA HARDVERA

amiga

Milica Stojanovic
Bulevar Oslobođenja 11, 11000 Beograd
Tel: 011/340-229

PRODAJEM: Amigu 1200 HD 340 MB, džojstik za Amigu i PC, diskete, VHS, kasete, modem Dynalink. Pojedinačne prodaje, a može i u kompletu! Tel: 013/41-884.

NEW COPY

IGRE: A500-A1200

TEL: 011/081-600

KNEZA MILOŠA 47

CENTAR GRADA

PRODAJA DISKETA

I OSTALE OPREME

STRUBEL CONSULTING

PROGRAMI I IGRE ZA AMIGU 500/1200
DISKETE 1.5" DD & HD, NALEPNICE,
DISKBOX, FILTAR, JOYSTICK, SERVIS
OTKUP I PRODAJA KOMPL. TEHNIČKE
OPREME, DOMAĆI PROGRAMI: PSE V.2.0,
ITCON, ZASTAVE, AMIX I.3, FURJAWA
PREVOD SA NEMAČKOG I ENGLESKOG

011/4881-677

KUPUJEM Amigu 1200 ili 500/800 sa ostalom opremom, kao i diskete, kolor monitor i kolor štampač. Tel: 011/812-572.

PRODAJEM Amigu 800, 1200 i dodatna delova. Tel: 013/230-808.

AMIGA 1200/800 - programi i igre na mojim i vašim disketama. Tel: 011/812-572, Zemun.

Elita

soft
Amiga
1200.500

novije igre
povoljnije cene

oslobođenjski trgova 192/1, blok 70
Tel: 1768-331

HARDWARE za Amigu: Midi interfejs (45), skart kabl (20), kabl adapter za 3.5" HDD (40), VGA adapter (30), adapter za četiri džojstike (15), digitalizator zvuka (100), video bekap sistem (25). Tel: 021/392-898.

AUDIO digitalizator (sample) za Amigu 150 DEM. Tel: 011/363-833.

RASPRODAJA

Korisitecih DISKETA za AMIGU i kutija sa kljucem
011/767-269

A 2000, malo korišćena. Prodajem (500DM) ili menjam za A 1200. Tel: 013/812-012.

UGRAĐUJEM 3.5" HDD u Amigu 800 i 1200 za samo 25 dem. Tel: 021/292-998.

OTKUPLJUJEM Amigu, prstaču opremu - devetna lepišta odmah! Tel: 021/814-631.

NOVE CENE MALIH OGLASA

Tekst malog oglasa koji nam šaljete treba da bude čitko otkucan, sa prebrojanim rečima (računaju se i adresa i telefon) i naznakom rubrike (Amiga, PC i Razno). Uz tekst treba priložiti jedan primerak uplatnice (original, ne kopiju) uplaćene na odgovarajući iznos.

Adresa: Svet kompjutera, (mal) oglas!

Makodonska 31, 11000 Beograd

Novac treba uplatiti na ŽIRO RAČUN:

40801-603-3-42104

sa naznakom: Kompanija Politika, mali oglas za „Svet kompjutera“
Cena običnog malog oglasa do 10 reči - 5 N. DIN., svaka sledeća reč - 0,5 N. DIN. Na ukupnu sumu dodati 7% poreza.
Za informacije o oglasima većim od navedenih, obratite se redakciji na tel/fax: 011/322-0552.

VEĆI OGLASI			
1/2 (V) (95x175mm) 300 N. DIN.	1/4 (95x135mm) 180 N. DIN.	1/2 (H) (195x135mm) 300 N. DIN.	
1/8 (95x85mm) 90 N. DIN.	1/16 (H) (95x85mm) 45 N. DIN.	1/16 (V) (95x85mm) 45 N. DIN.	Vel (H) (95x85mm) 22 N. DIN.

Uz ovakve oglase u redakciji uplatnice se povraćaju!

OD SVOGA SWIMINGA I VA VIDEO KASETIRAMA



AMIGA 500 AMIGA 600 AMIGA 1200


Novi i polovni, originalni i kopirani!

Copy Club

011/347-288

FUTURE COMPUTER TEAM

DISKETE TEAM



DŽOJSTICI

MI PRVI JE IGRE

PRODAJA I OTKUP AMIGA
1200 I 500, DODATNE OPREME

TEL: 011/634-574

RADNO VREME

Radnim danom 9 - 20

Subotom 10 - 18

Nedeljom NE RADIMO



SERVIS

AGNUS 8371 512Kb, 8372 1Mb, 8375 2Mb,
ALICE 8374 2Mb, CIA 8520 Normal/SMD,
DENISE 8362, PAULA 8364 Normal/SMD,
GARY 5719, MC68000, MC68020, ADV 101,
GAYLE 4145, LISA 4203, 68HC05 KBCON,
BUDGIE 34125 kao i veliki izbor svih ostalih
delova za popravak A500/600/1200/2000.

TASTATURA A1200/A500
ISPRAVLJACI 2,5/1A, 3/0,5A, 4,5/1A
KONEKTORI I PORTOVI 9, 23, 25 pina
ROM-ovi V1.2, V1.3, V2.04

Takodje vršimo popravak KOMPLETNE
periferne opreme (modulatori, miševi,
ispravljači, monitori, printeri, disk-drajvovi
i sva ostala oprema).

OTKUP I PRODAJA

NAJPOVOLJNIJE CENE OTKUPA

STARIH, POLOVNIH, ISPRAVNIH I
NEISPRAVNIH AMIGA Komputera - A500,
A500+, A600, A1200, A2000 kao i kompletne
PERIFERNE opreme za AMIGU - monitori,
memorije, sve vrste kartica, printeri,
diskovi, hard-diskovi 2,5", 3,5" IDE/SCSI itd.

Prodaja Amiga Komputera

A500 V1.3 1Mb RAM, RF, oprema	550 DEM
A500 V1.3 1Mb RAM, Scart, oprema	500 DEM
A500+ V2.0 1Mb RAM, RF, oprema	550 DEM
A600 V2.0 1Mb RAM, RF, oprema	600 DEM
A2000 V1.3 1Mb RAM, RF, oprema	650 DEM
A1200 V3.0 2Mb RAM, RF, oprema	Z V A T I
A4000 030/040 kompletna	Z V A T I

Prodaja Amiga periferija

RF Modulator za A500/A2000	120 DEM
interni disk drayv za A500/A2000	130 DEM
Interni disk drayv za A600/A1200	150 DEM
int/Ext HD Drive 1,76Mb A1200	300 DEM
Externi drayv za sve modele amiga	160 DEM
Memorije za A500 512Kb+sat	100 DEM
Midi Interface + kablovi	110 DEM
Joysticks Cpro, Megastar itd...	od 35 DEM

021/614-909

CD32 Fenomenalna konzola za igranje, priključen je na Scart TV ili preko video rekordera, Double speed CD ROM, JoyPAD, Kablovi, 1 CD sa IGROM.

500 DEM

SX-1 Pretvara CD32 u A1200 sa CD-Romom, ima serijski, paralelni, disk-drive port, HD kontroler, konektor za tastaturu, mesto za proširenje memorije.

750 DEM

Kombinacijom CD32 i SX-1 dobijate kompjuter koji radi u potpunosti kao A1200

TASTATURA ZA SX-1 - 100 DEM

PRINTERI

STAR LC-20
Epson LX-100
Epson LQ-100
Epson LQ-1050
HP 4L LaserJet

GENLOCKS

ED PAL Genlock
ED Y/C Genlock
ED Sirius Genlock
ED NeptunGenlock
VideoScan Genlock
Digi Gen II Genlock

TURBO I MEMORIJSKE KARTICE

Blizzard 1220 020/28Mhz 4Mb Ram opc. FPU
Blizzard 1230 030/50Mhz 4Mb Ram FPU
CyberStorm 040/40Mhz za A4000

CD Roms Toshiba XM3401, 4401, NEC 3Xi

Overdrive CD A1200, CD32 Support

HARD DISKOVI

HD 2,5" 120Mb, 170Mb, 250Mb od 400 DEM
HD 3,5" 170Mb, 210Mb, 420Mb od 350 DEM
U cenu HD-a ulazi HD, ugradnja, instalacija

SOFTWARE

Nudimo kompletan izbor starog i novog software-a za A500/600/1200/2000

Oko 1500 probranih igara i oko 700 probranih progama. Svaki mesec konstantan priliv novih programa i igara sa stranih BBS-ova.

Povoljne cene snimanja i disketa, obavezna verifikacija, 100% bez virusa. Besplatan katalog na disketi.

Cena snimanja - igre 1 din, programi 2 din

Cena NN disketa - igra 3.5, program 4.5 din

Cena KV disketa - igra 4.5, program 5.5 din

DISKETE 3.5" HD

Diskete u formatiranim i garantovanim pakovanjima. Pored toga nudimo i veliki izbor kasetofona i disketofona (Sony, Maxell, Bajon) i kasetofone po najnižim cenama u gradu.

KOLICINA	CENA
1 M - 49 M	1.30
50 M - 99 M	1.25
100 M - 199 M	1.20
200 M - 299 M	1.15
300 M - 999 M	1.10
1000 M - 1999 M	1.05
2000 M - ? M	1.00

Poseban popust za dalju prodaju kao i za stalne kupce!

DigiTech

011 / 339 - 166

od 09 do 21 h

Ilije Garašanina 27, Takmajdan - Beograd

BOOFT & CD Club

Beograd, Banovo Brdo, Blagoja Parovica 48

Kompletni izbor igara za Amigu 1200 i nepresni priliv novih! Najnovije igre za Amigu 500! Dramo i CD Club za kovanice CD 32 u koje mozete iznajmiti ili oduzeti neta od neverdanih CD naslova.

Prodaja Amiga i periferija

**AMIGA CD 32
499 DEN.**

... kao i ostale periferije za nju. Svako kupac dobija popust u CD iznajmivanju!

CD NASLOVI

Microcosm, Beneath a Steel Sky, Prey, Labyrinth of Time, Frontier, Pirates, Akira, Cannon Fodder, Rise of Robots, Bubsy, Star J, Lite Drive, Bananhee, Dune, TFX, Brian Lion, Lamings World, Tower Assault, Megarace, UFO, World of Pinups, Gunship 2000, Wing Commander... kao i jedine kopije ovih naslova i zbirke softwera sa novim igrama!

BE Softwera vam predstavlja

AMIGA Fresh

izbor svih najnovih i najboljih igara za Amigu 1200 i 500. Svega sto vam treba za igranje na Amigu. Svega sto vam treba za igranje na Amigu. Svega sto vam treba za igranje na Amigu.

TEL: 011/554-112

AMIGA 1200 noviteti
Akira, BloodNet, Aladin, Guardian, Plink, Oldtimer, Frontier CD vs, Relly Cham, Flight of Amazon Queen, SuperSport Soccer, Zonked, A500, 400 noviteti
Death Mask, L.M. Soccer, HyperRace, CFII Data, Overlord, Street Hassale, FIFA InterFinal, Carcade.

TEL 011/554-112
svakog dana od 10-21h

...TRIM - savršeni spoj cene i kvaliteta

Kajmakalanska 42, BGD

AMIGA i COMMODOR

sa svom dodatnom opremom

KOMPJUTERI I OPREMA

- AMIG
- COMMODOR 128
- COMMODOR 64, 64i
- DISK za AMIGU
- KASETOFONI za C64
- MODULI 1, 2, 3 i 4
- FILTERI za monitore
- RF modulator
- MONITRI
- PRINTERI

SERVIS i OTKUP
Commodore
racunara sa svom
dodatnom opremom

RASPRODAJA
KOMPJUTERA I OPREME
AMIGA
COMMODORE 64/128
DISK 1647/II

Veliki izbor JOESTIC-a (Proke 10 vrstu)

- izrada svih vrsta kablova
- i jos puno drugih stvari

011 421 203
011 155 294

TRIM® Computers

TRIM d.o.o. Beograd, Ilije Garašanina 27, Takmajdan, Beograd

Design by TRIM



Poštovane mušterije,

DigiTech je Vaše poverenje stekao prodajom i servisnom podrškom proizvoda kompanije Commodore, a sada imamo čast da Vam predstavimo

Konzole

Sa ponosom Vam prvi u Jugoslaviji nudimo:

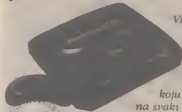
Game Gear



Džepni računar za igranje sa izmenjivim kertridžima, opremljen kolor ekranom visoke rezolucije - vrhunsko dostižnuce moderne tehnologije sposoban da zameni personalni kompjuter sa monitorom, i TV u slučaju proširenja TV tjanerom.

Od sada možete uživati u već poznatom, za GAME GEAR prilagođenim igrama sa GAME BOY-a, u koloru i sa stereo zvukom.

Mega Drive 2



Visoko kvalitetna konzola za igranje sa izmenjivim kertridžima, koju priključujete na svaki TV.

Inteligentni 16-bitni procesor ostvaruje neverovatnu grafiku i čudesan stereo zvuk - do sada nedostupan u ovom cenovnom razredu. Za cenu ekvivalentnog PC računara možete dobiti 10 konzola, dok je Amiga skuplja "samo" 3 puta.

Komplet sadrži: konzolu, ispravljač, TV modulator, joystick - control pad (uz doplatu) i opremu za drugog igrača.

Garantujemo vam najnižu cenu u Jugoslaviji.

Game Boy

Kvalitetni standardni džepni sistem, sa monohromatskim ekranom, stereo zvukom i baterijskim napajanjem. DigiTech za GAME BOY nudi kertridža različitih veličina (1 do 150 igara), jedini u Srbiji raspoložemo sa najvećim kertridžom - 150 in 1.

Garantujemo Vam najnižu cenu u Jugoslaviji.

Super Nintendo

Konkurentna konzola, sa istim zadivljujućim mogućnostima kao i MEGA DRIVE 2, za koju takođe nudimo najveći izbor igara.

Kertridži

Kao podršku programu konzola, DigiTech nudi, pored prodaje, zamenu kertridža uz minimalnu doplatu, i iznajmljivanje pod najpovoljnijim uslovima.

Ilije Garašanina 27
Tašmajdan Beograd

☎ 011 / 339 - 165, od 09 do 21 h



Mal & made by D. Mal

Zima, zima e pa šta je

Prodaja i otkup

Prodajemo nove
Amige 1200,
Amige 600,
Amige 500,
kao i

Commodore 64/128
kompletnu prateću opremu
(monitore, memorijska proširenja,
modulatore, miševne disk jedinice, sve vrste
kablova, EPSON štampače ...). Korisne
računare prodajemo po
najpovoljnijim cenama. Vrsimo
otkup korišćenih i
novih Amiga i
Commodore
računara po najvišim
cenama uz
mogućnost zamene
stare za novo.

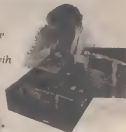
Quick Joy YU

Zastupnik
predstavništva Q.J. YU
vam nudi u Beogradu kompletan
proizvodni program
renomiranog svetskog
proizvođača – preko 20
modela džojstika.



Servis

Zapošljavamo
visokostručno osoblje
opremljeno da vrsu
najkvalitetniji servis svih
vrsta računara u
najkratcem roku, po
najnižim cenama u
gradu. Otkup
neispravnih računara,
i opreme vršimo po
najpovoljnijim cenama.



Copy club

U okviru najkompletnije i najkvalitetnije
softverske podrške za Amiga računare
raspolazemo najnovijim svetskim hit
igrama i uslužnim programima. Svi
programi su 100% virus
free. Primamo
reklamacije!

Raspolazemo širokim
asortimanom disketa
3,5 inča-DD-HD BANA,
TDK, SONY, NO NAME
namenjenih maloprodaji i velikoprodaji
Na raspolaganju vam stoji telefon.

(011) 339 165



DigiTech

DIGITAL TECHNOLOGIES

Ilije Garašanina 27
Tašmajdan Beograd
☎ 011 / 339 - 165
od 09 do 21 h

AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■



AMIGA CENTAR

software & hardware

AMIGA diler N° 1

☎ 011 / 190-124 i 101-372

SOFTWARE

Posedujemo najveći izbor programa preko 10.000 naslova, igara, uslužnih.

NAŠE NAJNOVIJE IGRE ASOO/5OO+/6OO.

- Bling (ASOO 100%), Blood Net (ASOO 100%), Fishing Fodder & Alien Fodder (ista igra), Walhalla II, Touring Car, Internat, Cricket, Akira, Alien Target, LM Super Soccer, Backgammon Royal, Down Patrol, Italy '95, Pioneer, Overlords, Power Drive (ASOO 100%), Jungle Strika, Shaq Fu, Crystal Dragon, Cannon Fodder II, Shadow Fighter, Fifa Soccer, Death Mask (Dva) Mortalkombat II

NAJNOVIJE AGA (100%) IGRE

- Bling, Rally, Dark Seed, Stid Marks II, Shadow Fighter, Reunion, Hyper race, Shaq Fu, Soccer SuperSport, Pinball Illusion, World of Lemings, Whizz, Bl Hatrick data, Flink, Blood' Net (dva), Dream Web, Road King, Sim City CD32, UFO, Kick Off III, Euro Challenge, Subwar 2050, Embryo, The Lion King, Aladdin, Roger Rabbit, Pink

NOVI USLUŽNI PROGRAMI.

- PageStream 3.0F, Cinema 4D Pro2.1, LSD 57, PC Task 3.0, MUP 2, Dolly Tracker 2.1, Music Maker (8ch track), Final Writer 3.0, Word Worth 3.1SE, PPoint 6.1, Can Do 3.0, Scala MM400 (100%), Amiga Money v1.5, Scala IC500, Image FX 2.0, Type Smith 2.5

Symphonie (16 stranica/16 bit) tracker

Programe snimamo na vašim ili našim disketama proverene i 100% bez virusa!

Preko 1000 zadovoljnih korisnika su garancija kvaliteta, jeftine i brze usluge



DISKETE
3.5" 2DD od 15-
3.5" 2HD od 16-
5.25" 2HD od 15-

Na zahtev tajno besplatan katalog

■ VQIRV ■ VQIRV ■ VQIRV

R.A.D. DANOM OD 11-19^h
SUBOTOM OD 10 DO 15^h

AMIGA 1200

Amiga 1200	1100 DEM
A1200HD 2.5" 40MB	1280 DEM
A1200HD 2.5" 120MB	1600 DEM
A1200HD 2.5" 250MB	1780 DEM
A1200HD 3.5" 420MB	1580 DEM
Fast RAM 4MB + clock	600 DEM
Fast RAM 4MB, clock, FPU 25MHz	780 DEM
Viper 030/28MHz, FPU/20,4MB	1100 DEM
Viper 030/28MHz, FPU/33,8MB	1650 DEM
BLIZZARD 1230 4MB/28MHz, clock	750 DEM
BLIZZARD 1230 4MB/28MHz, FPU/33	980 DEM
BLIZZARD 1230 0MB/50MHz, 882/50	1350 DEM
BLIZZARD 1230 4MB/50MHz, 882/50	1750 DEM
BLIZZARD 1230 16MB/50MHz, 882/50	2550 DEM

OVERDRIVE

CD ROM za A1200
za upajanje i soft. za emulaciju CD 32, postizanje muzike sa CD ploča i view - er za KODAK foto CD -
... 700 DEM
Fast RAM 4MB
CD SOFTWARE:
Video Creator 120 DEM
Lilil Divl 100 DEM
Flink 100 DEM
UFO 100 DEM
Universe 90 DEM
Prey 80 DEM
Sensible Soccer 60 DEM
Zool 60 DEM

OSTALO

Amiga 600		Dodani flopi 880 KB	od 80
Amiga 600 HD		Dodani flopi 1.76 MB	od 860
Amiga 4000/030		Mis Golden Image	100 DEM
Amiga 4000/040		Mis Alfa Data 280 dpi	80 DEM
Amiga 4000 Tower		A1200 original Mia	70 DEM
Monitor 1084	800 DEM	A1200 400 dpi Microswich	80 DEM
Monitor 1942	1400 DEM	Modem 14400 FAX + kabl	330 DEM
Philips 8833 II	800 DEM	Modem 28800 FAX + kabl	750 DEM
Genlock GVP G-LOCK	850 DEM	Modem US Robotics 14400	550 DEM
Genlock ED PAL	850 DEM	Memorija A500 512KB+clock	100 DEM
Genlock ED YC	1100 DEM	Memorija A600 1MB	150 DEM
Genlock STRIUS-new	2000 DEM	MIDI (1 Is, 3 Out, 1 Thr)u	150 DEM
Genlock ED α NEPT	2000 DEM	Turbo techaound digit.zvuka	320 DEM
Muki SCART mixer	☉	Digitalizacir slike	od 350
		Kutje za 80-100 disketa	30 DEM
		Mouse pad	od 10
		Quick Shot II	od 20
		Kompatio Pro	od 40
		Kompatio Blue Star	60 DEM

SKANDALOZNE CENE !!!

- * Protirjenje od 512 Kb od 90 dem
- * Kely mouse pad 10 dem
- * PCMCIA 2mb 330 dem
- * Music aktiv box 130 dem
- * Genlock ROCTBC 500 dem

Kod nas mozete nabaviti najnoviji broj **AMIGA STYLE-a**

AMIGA CD32

+ Keyboard
+ CD
... 500 DEM

SERVIS

AMIGA računara i profesionalne video opreme

Troškove pakovanja i poštarine snosi kupac
Sve reklamacije uvažavamo

AMIGA CENTAR

☎ 011 / 190-124
101-372

NEDELJOM I PRAZNICIMA
NE RADIMO



MACI SOFT

Najnovije igre za PC,
najpovoljnija cena u gradu
Dobro i proverite
Mišića Trnina 7, 28000 Pančevo
tel. 013/515-745

Amiga Studio Subotica

Imamo sve najnovije programe i igre!
Izbor raznog hardware-a i Amiga!
Izrađujemo Ray-Tracing slike i animacije!!
P. Lekovića 5 / Subotica (024)25-671

" PC - NIŠ "

PC-IGRE
PROGRAMI
ŠTIMANJE CD-A
Tel. 710-419 I.G. Sovićki ba

MIDI KABLOVI ZA PC

Svakim danom osim
nedelje od 12-20 h

011/415-536

**- PC -
NAJJEFTINIJE**
IGRE, PROGRAMI, DISKETE
GRADIMIR BADRKIĆ
22. SEPTEMBAR 104
19320 KLADOVO
tel: 019-87-052

PRODAJA
FUJITSU A4 A3
BUBBLE JET I
LASER PRINTERA
TRIM 011/421-203

TEKST GRAFIKA LASER Izrada PCB Zarkovo - Bg. 512-622 od 11 do 21 h	PC-Board
	<ul style="list-style-type: none"> • obrada teksta (radovi, memorandum, ...) • štampanje na laseru (papir, paus, folija) • instalacija softvera i hardvera • projektovanje štampanih ploča (PCB) • izrada štampanih ploča foto postupkom

Telefon:
621-401
Izdati izdati

IGRE
PROGRAMI

SoftClub

Snimamo
softver na
CD-ROM disk

SoftClub
6-11/88

IBM PC

IGRE & PROGRAMI

NAJNIŽE CENE U YU

- SNIMANJE IGARA 0.3
- SNIMANJE PROGRAMI 0.4
- SNIMANJE CD-ROM-a pozovite
- DISKETE 3.5" 1/2 od 1.3
- DISKETE 5.25" 1/4 od 1.2

ŠALJEMO I POŠTOM ISTOG DANA

ŠALJEMO NA UČESTVOVANJE 011/463-741

PC MILA

PC IGRE
PROGRAMI

Cena snimanja po
1 disketi

Igre.....0.40din.
Programi...0.50din.

Snimamo na
CD ROMU

Naruđbine
šaljemo poštom

Radnim danom
10-18 časova
Subotom
09-14

Knez Danilova 36
N ulaz,
I sprat



Tel: 011/34 30 56



**HARDWARE
SOFTWARE
CONSULTING**

(011) 467-332
(011) 466-323

PC PROGRAMI 0.5
PC IGRE 0.4
DISKETE - POZOVITE!

• Servis PC Računara
• Otkup polovnih datova
• Katalog programa i opreme

Servisna 1 (kod Centralnog Gradišta) Beograd, Linaje 18, 36, 38

PC SNIMANJE NA CD-ROM / DISKETE

OH/155-154 **IGRE & PROGRAMI**

1200 IGARA I DISKETI
DANE I VLADO
BURIJA GAGARINA 74/6
11070 NOVI BEGRAD

ŠALJEMO POŠTOM!!

NOVO ! PC-HARDWARE !

PC-TVShow CS (obikvatni orodje) za konverziju VHS u PAL

- omogućava prikazivanje slike sa PC-a na TV-u i snimanje na video-rekorderu
- povezuje sa preko video-ulaza na TV ili video rekorder
- odličan kvalitet slike

PC-TVShow RC0 (karakteristično tako kao kod modela CS, plus!)

- ugrađen modulator omogućava povezivanje i sa TV-om koji nema video-ulaz, preko antenskog ulaza koji ima svaki TV
- izvanredno rešenje za IGRU, PREZENTACIJE, POSLOVNE PRIMELE, OBRAZOVANJE, i drugo III - Kompletni uređaj sa potpunim uputstvima.
- Malih dimenzija, pogodni za prenos, lisi za upotrebu - laponuka odmah. (šlogude i kod Vsa).
- Garancija

USKORO! DIGITALIZATOR ZVUKA - Slike - CRTEŽA, IC TASTER, LOGIČKI ANALIZATOR, MEKNI UREĐAJ, KONTROLER, RADIO PILEJMIK, TV TAJNER, TELEKST DEKODER...

SVJE INFORMACIJE NA TELEFON: 015/20-740, Neod Smitfoot.

Computer

Dream

Nalazimo se u Nemanjina 4, 100m od željezničke stanice

otvoreno vreme
radnim danom 8-20
subotom 8-15

386 DX/40 MHz

386 DX/40 MHz

486DX2/66 MHz

PENTIUM 60 MHz

PENTIUM 90 MHz

KOMPONENTE:

- Hard disk 210 MB
- Hard disk 250 MB
- Hard disk 340 MB
- Hard disk 420 MB
- Hard disk 540 MB
- Hard disk 540 MB SCSI
- Hard disk 1.1 GB SCSI
- Ploča 386 DX/40 MHz
- Ploča 486 DX/40 MHz
- Ploča 486 DX2/66 MHz
- Ploča PENTIUM 60 MHz
- Ploča PENTIUM 90 MHz
- Video karta Trident 512 KB
- Video karta Cirrus 1 MB
- Video karta Cirrus 1 MB VLB
- Video karta Tseng 1 MB PCI
- SIMM memorija 1 MB
- SIMM memorija 4 MB
- SIMM memorije 8 MB
- Flopi 3.5"
- Flopi 5.25"
- I/O IDE kontroler
- I/O IDE VLB kontroler
- SCSI kontroler
- Kućiča Mini Tower
- Monitor - mono 14" SVGA
- Monitor - kolor 14" SVGA
- Fax/modem 2400/9600
- Fax/modem 14400
- Koprecesor 387/40
- Sound Blaster 2.0
- Sound Galaxy - nova
- Sound Blaster 16
- Sound Blaster 16 ASP
- Scanner Handy - mono
- CD-ROM
- Mrežna karta 16 bit
- MIŠ
- Podloga za miša
- Filter za monitor - stakleni
- Džejsticl
- Diskete 3.5" HD
- Diskete 5.25" HD

KONFIGURACIJE PO VAŠOJ ŽELJI

DILERSKI POPUST

VAŠ STARI COMMODORE 64

I AMIGA 500 RAČUNAR

MOŽETE UZ DOPLATU

ZAMENITI ZA PC

ŠTAMPAČI:

- Epson LX 300 (9 pinski)
- Epson LQ 100 (24 pinski)
- Epson LQ 570+ (24 pinski)
- HP 4L (laser 300x300)
- HP 4P (laser 600x600)

Casio digitalni adresari

- SF 4300, 32 KB
- SF 4600, 64 KB
- SF 9300, 64 KB

Interfejs za PC

Memorijske kartice

COMPUTER DREAM

Nemanjina 4, Beograd

tel. 011/156-445 i 641-155 lokal 52



Dexler
EXPORT

Milena Popovića 9
Sava Centar (Južni ulaz)
TEL/FAX: 222-14-09
TEL: 139-840 lok. 136

CDROM SONY
CDU 55E
+
SOUND BLASTER
16bit ASP Multi CD

440

CDROM SONY
CDU 55E
280

SOUND BLASTER
16bit ASP Multi CD
200

ACTIVE SPEAKERS
MEDIA SOUND
90



Genius Scanmate 254
400dpi, 256 Gray Scale
TWAIN + Photoshop + DCR
220

Genius Scanmate COLOR
800dpi, True Color 16.7M
TWAIN + Photoshop + DCR
520

Fax Modem 1414 Int. 150
Fax Modem 9624 Int. 90

PC STUDIO

Snimanje programa i igre za Veš PC
Instalacija programa na Vašim računarima
Otkup i servis PC opreme i komponenti
Kucanje i obrada svih vrsta tekstova
Katalog šalje po poštom ili modenom
ul. Milana Blagojevića br. 41
Tel. 034/ 67-797

KRAGUJEVAC

BRANISLAV & VOJKIĆ 8000

B & V SOFT

21. Mart 20 / 48. Beograd, 011 / 330-855
PC igre i programi, svakoga dana od 10 do 21

- ◆ Veliki izbor software - a
- ◆ Kvalitetna usluga
- ◆ Snimanje na CD-ROM
- ◆ HELLNA ISCR DIS (22-06)
- ◆ Diskete
- ◆ Literatura
- ◆ Razni saveti
- ◆ Puk lon igre

HARDWARE
> ZVANI

① **Konfiguracije**

4MB RAM, 210MB IDE HD
3,5" FD, 512K SVGA &
14" SVGA Monitor LR
Comby I/O, Tastatura, Mis
DOS 6.2 & Windows 3.11
Garancija 12 Meseci

286/16MHz **Pozovite***

ISA Bus

40MHz **Pozovite***

ISA Bus, 128K Cache

**SERVIS i OTKUP
PC**

racunara sa svom
dodatnom opremom

**...TRIM - savršeni
spoj cene i kvaliteta**

* Pošto ne možemo u svakom slučaju obezbeđiti mogućnost da ih navedemo.

① **Komponente**

SIMM Memorija 1MB
Koprocesori 387DX
Misevi & Podloge
Stakleni i Mrezasti fitovi
Adapter za PC joestik
i jos mnogo toga ...

486DX2/66MHz **Pozovite***

VESA Bus, 256K L2 Cash

Pentium/66/90MHz **Pozovite***

PCI Bus, 512K L2 Cash


**011 421
203**

**011 155
294**

TRIM® Computers

TRIM d.o.o. Beograd, Bulevar Oslobođenja 156

Design by TRIM

Kajmakčalanska 42, BG

T.M. Computers

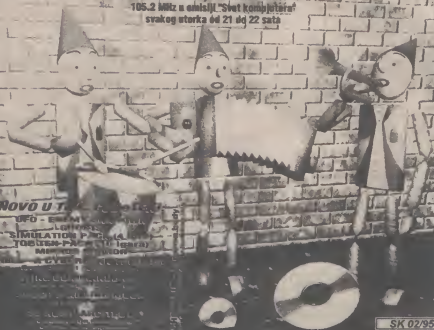
NAGRADNA IGRA

za sve članove CeDeTEKE, kupce CD ploča,
vlasnike T.M. konfiguracije, korisnike AniCo
animacija i video usluga i svih koji se žele u
emisiji Radio Politike "Svet kompjutera" ili
prodaju prikaz nekog CD-a u Svetu kompjutera

NAGRADNE:

Šest Galaxy Nova 76,
Originali Cinemasia, Encarta
Dangreous Creatures i Ancient Lands
i 10 originalnih CD ploča, prskivača za kompjutero,
popesta za CeDeTEKU i Šaravac

Više informacija na Radio Politici
105.2 MHz u emisiji "Svet kompjutera"
svakog utorka od 21 do 22 sata



SK 02/95

Ime:	
Prezime:	
Adresa:	
Ulica i broj:	
P. pošt. mesto:	
Šifra Ureda:	

Makedonska 25/II

tel. 011/3227-136 I

011/3221-433 (lok. 277 i 279)

Za prijavu u CeDeTEKU predložite elektroničku poštu: cdteku@post.btm.mk

NEGUJTE VAŠA ČULA

MULTIMEDIA
CLUB

RENT-A-CD-ROM
DISKOVA ZA PC

CD po izboru

interactive movies

kataloške naredžbine

dostava CD-a poštom

hit programi i igre

prodaja MULTIMEDIA računara

posluženje posluživačima u klubu

tel. 011 62 00 79

G. Jevremova 12 (kod Kalemegdana)

tel. 011 17 77 499

TPC "PIRAMIDA" III op bl. 44 N Bgd

MM & PC
Gallery

10-20 h

PREZENTACIJE CD DISKOVA

CRTANJE
I DIZAJN SA
CORELDRAW!

PROJEKTOVANJE I DIZAJN
KORISTEĆI CORELDRAW!
KORISTEĆI CORELDRAW!
KORISTEĆI CORELDRAW!
KORISTEĆI CORELDRAW!
KORISTEĆI CORELDRAW!
KORISTEĆI CORELDRAW!
KORISTEĆI CORELDRAW!
KORISTEĆI CORELDRAW!
KORISTEĆI CORELDRAW!
KORISTEĆI CORELDRAW!

ALEKSANDRIJA
KORISTEĆI CORELDRAW!

POKLOON-DISKETA SA 100 DODATNIM CLIPART SLIČICA!

MONOLIT

Berza & servis PC računara

NOVE KONFIGURACIJE

386DX	40 MHz
486DX/2	66 MHz
486DX/2	80 MHz

(4MB + HDD 250MB + PDD 1.44MB + SVGA 512K + MONO 14")

NOVE KOMPONENTE

FDD & HDD
dvojetici
diskete
sve ostalo

SPECIJALNI
POKLON
MOUSE
100MB SOFTVERA

Polovna oprema:
- kupovina
- prodaja
- posredovanje
OPORAVAK
POGATAKA
I PROGRAMA

Softver po
porudžbini

Održavanje računara
Konfigurisanje sistema
Sistemski softver
Virusna zaštita

10-17h

405-033

Developed by MONOLIT, January '95

ComTrad
SHOP

Cvijičeva 104, Beograd
Tel/fax: 011/752-663

Računari

- | | |
|---|---------|
| ▶ CT 386DX/40 MHz, 4 MB RAM, HDD 260 MB
flopi 1,44 MB, SVGA 512 KB 1024x768, SVGA mono monitor | ▶ 1.500 |
| ▶ CT 486DX/40 MHz, 4 MB RAM, HDD 420 MB, VLB | ▶ 2.390 |
| ▶ CT 486DX2/66 MHz, 4 MB RAM, HDD 420 MB, VLB
flopi 1,2 i 1,44 MB, VLB SVGA CL5428 1280x1024, SVGA kolor monitor | ▶ 2.585 |
| ▶ CT 486DX4/80 MHz, 4 MB RAM, HDD 420 MB, PCI | ▶ 2.750 |
| ▶ CT 486DX4/100 MHz, 4 MB RAM, HDD 420 MB, PCI | ▶ 2.970 |
| ▶ CT 586/60 MHz, 8 MB RAM, HDD 420 MB, PCI | ▶ 4.290 |
| ▶ CT 586/90 MHz, 8 MB RAM, HDD 420 MB, PCI
flopi 1,2 i 1,44 MB, PCI SVGA 1280x1024, SVGA kolor monitor | ▶ 4.510 |

Svi računari:

mini tower kućište,
US tastatura,
miš sa podlogom,
PCI, VLB ili AT BUS
adapter (2 serijska,
1 paralelni, 1 game
port)

Stampači

- | | |
|--|---------|
| ▶ Hewlett-Packard Laserjet 4L, 1 MB, A4, 300x300 dpi | ▶ 1.700 |
| ▶ Hewlett-Packard Laserjet 4P, 2 MB, A4, 600x600 dpi | ▶ 2.590 |
| ▶ EPSON LQ-100, 24 pina, A4 | ▶ 510 |
| ▶ EPSON LQ-570, 24 pina, A4 | ▶ 790 |
| ▶ EPSON LQ-1070, 24 pina, A3 | ▶ 1.150 |

UPS

- | | |
|------------------------------|---------|
| ▶ UPS 500 VA + stabilizator | ▶ 650 |
| ▶ UPS 600 VA + stabilizator | ▶ 800 |
| ▶ UPS 1000 VA + stabilizator | ▶ 1.050 |

Mreže:

- | | |
|------------|--|
| software i | |
| hardware | |

Fotokopir aparati

- | | |
|-----------------|---------|
| ▶ CANNON FC330 | ▶ 1.940 |
| ▶ CANNON NP1550 | ▶ 5.990 |
| ▶ CANNON NP6020 | ▶ 6.990 |

Šta sve staje na jedan CD-ROM?



- više podataka nego na 450 HD disketa, ili
 - 320.000 kucanih stranica teksta, ili
 - oko 10.000 skeniranih slika (300 dpi), ili
 - preko 100 kancelarijskih ormanusa sa kartoflekom, ili
 - 1.000 mikrofilm rolni, ili
 - 7,36 sati prenosa podataka modemom na 2.400 bauda, ili ...
- .. ili bilo šta što je vama potrebno. Snimamo sopstvenim profesionalnim CD snimačem više programe, slike, muziku, igre, arhive i ostale podatke po pristupačnim cenama. Otkrivamo popust prilikom snimanja više od jednog CD-a kao i dilerški rabat. Članovima našeg CD kluba posebne pogodnosti prilikom snimanja.

Šta izdvaja jedan CD-ROM klub?



- uklanjanje i iznajmljivanje diskova iz bilo kog mesta u Jugoslaviji
 - mogućnost kopiranja diskova iz našeg CD-ROM kluba po povoljnim uslovima
 - više nego pristupačne cene iznajmljivanja
 - besplatan katalog sa kratkim opisima diskova
 - ograničan broj diskova koji se redovno uvećava najnovijim izdanjima od kojih već posedujemo: Wing Commander 3 3C King's Quest 7 3C The Last Dynasty 3C Hell: A Cyberpunk Nightmare 3C Under A Killing Moon 3C 3D Studio World Twd Kit 3C Ewarita '95 ...
 - ponos pri osnivanju CD kluba u više m gradova
- Parad svega osipa našlino Yam izrodu reklamnih spotova i profesionalne animacije, kao i oglasa i ostalih grafičkih usluga.

EXIT PRODUCTION (011) 45-13-23
(011) 75-60-15 od 11 do 19 h

**SNIMANJE
NA CD-ROM**



MULTIMEDIA COMPONENTS

**IGRE PROGRAMI
UPUTSTVA SAVETI**

REBEL SOFT

021/614-631

NOVI SAD, IVE ANDRIĆA 9/III

011/622-914

BEOGRAD, 7. JULA 58 (kod Kalemegdana)

ZMAJ

Soft & Hard

PC Programi i Igre

Dos & Windows Aplikacije
Sve vrste usluga za Vaš PC
Pomoć, Saveti
Otkup i prodaja računara
i komponenti

11000 Beograd, Zmaj Jovina 50/IV

Tel. 620-607

Od 12 do 20 sati

- MULTIMEDIJALNI CD PAKETI
- LEGENDARNE IGRE
- KORISNIČKI SOFTVER SVIH VRSTA
- CD DODACI KORISNIČKOG SOFTVERA
- NAJAKTUELNIJE VERZIJE
- NAJBOLJE I NAJNOVIJE IGRE

LOGIC

Kvalitet koji možete priuštiti

(011)180-611



486-DX
Pentium
Pentium

PC hardver

JEDINAČNE KOMPONENTE
matice ploče, hard diskovi
grafičke i zvučne karte
skeneri, memorije, ...
**SVE ŠTO VAŠ KOMPUTER
NEMATE CD ROM?**
"Ako ga kupite kod nas, sticete pravo
da svoj CD prvenac napunite softverom
sa 50% popusta!"

Grafika


REZAJN OBLASA, VIZIT KARTI, LOGOTIPA
PRELOM KNJIGA, ČASOPISA
IZRADA ANIMACIJA ZA REKLAMNE SPOTOVE

ESPRO



Svetozara Markovića 47/III

sa Vama smo svakim radnim danom

 686-989

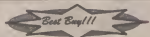
i vikendom od **9-21**

Snimanje na CD ROM

Najpovoljnije u gradu

39.-

**Snimanje
programa i igara
i na diskete**



SONY CDU 55E

240.-

-TEAC 4x CD

-Snd Blaster Pro16

CD KLUB

- iznajmljivanje

- prodaja naslova

po ceni od 69.-

* * *

- 200 naslova

- bez čekanja

- najpovoljniji uslovi

ESPRO TOP 10 CD

1. Under a Killing Moon	4CD
2. 3D Home Architect	1CD
3. Encarta '95.	1CD
4. Wing Commander 3	4CD
5. Dangerous Creatures	1CD
6. Magic Carpet	1CD
7. Mega Race	1CD
8. Cinemania '95.	1CD
9. Wings Over Europe	2CD
10. Myst	1CD

Uskoro !

King's Quest VII
 Dark Forces
 Creature Shock
 Alone In the Dark III
 Heroes of Might & Magic
 Hammer of the Gods
 World Soccer
 Grolier Encyclopedia '95.
 The Ultimate Robot
 Explorapedia
 Hollywood Collection

Nudimo širok asortiman hardvera!!!

PC/XT/AT/386

- Software -

Zašto odabrati nas?

Breze usluge

Primereno cene za programe i igre

Ograničen izbor iz besplatnog kataloga

100% savršeni i od virusa sajamni programi

Ali ipak?

Nema neispravnog softwera-a, jer je provera

Nema grešaka na disketama

Minimalna cena 1000 dinara

Prateći Jednog Otkupljajte novog softwera ili više

Prateći 1000 kupaca svakog meseca

Povrsta Dilemna i svim kupcima Softwera-a:

- Možete uzeti softver po izboru (85000 na CD-ju za 200 dinara)
- Možete vam mesečno isporučiti CD-ju novog softwera za samo 150 din.
- Možete vratiti softver koji vam stalno ne koristi od samo 3 dinara po Mb.

Proverite zašto nas svi poštuju

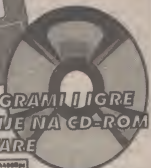


Milanković Ivan, Dimitrovska 2
11000 Beograd, 9ep/72

(011) 656-727 14-20%

★ OGNJASOFT ★

PC SOFTWARE & HARDWARE



PC PROGRAMI I IGRE SNIMANJE NA CD-ROM HARDWARE

Compaq G415 386 14400rpm
samo 20% od 11.90 do 2.00

RADNO VREME:

od 12:00 do 2:00

Dragan Ogrjević

Bulevar Lenjina 27/5

11070 Novi Beograd

(kod Hotela HRATT)

011/141-752

IRQ



delovi



snaga

cena

kvitirani

Mi imamo rešenje!
PC Servis
2222 693

dogradnja
delovi
opravke
konfiguracije
softver

Štampano uz pomoć
M. K. 8208

**U KORAK
SA SVETOM**



I DALJE, POPUST

STANDARD
486 SL-50 2Mb
360 Mb HDD
3.5" floppy drive
Trident 9000C+512 K
14" SVGA mono
Mini tower
Tastatura
1.350

ICM-CLASSIC
486 DX2-66 4Mb
360 Mb HDD
3.5" floppy drive
Trident 9000C
14" SVGA mono
Mini tower
Tastatura
1.790

ICM-MULTIMEDIA
486 DX2-66 4Mb
360 Mb HDD
3.5" floppy drive
Trident 9420 DGI VLB
14" SVGA color LR NI
Sound Bl. 16 kompat.
CD ROM Double speed
Mini tower
Tastatura
MIS
2.720

ICM-POWER
486 DX2-80 8Mb
540 Mb HDD
3.5" floppy drive
Trident 9420 DGI VLB
14" SVGA color LR NI
Sound Bl. 16 ASP
CD ROM Double speed
Mini tower
Tastatura
MIS
3.290

HARD DISKOVI MULTIMEDIA			
360 MB FUJITSU	330	SONY CD ROM	280
540 MB FUJITSU	420	SB 16 Pro kompat.	140
1.08 GB FUJITSU	1110	SB 16 ASP	260
PANASONIC CD ROM	260	SB 32 AWE	590

PENTIUM KONFIGURACIJE PO ŽELJI...

**U SUSRET
VAMA.**



SUBOTICA:

Telefoni: (024) 27-430, 42-332

Fax: (024) 27-430

Fax Infor: (024) 21-342

BBS: (024) 81-212 > 0-24 h

NOVI SAD:

Telefoni: (021) 371-823



DINARSKE CENE I

386DX-40

486DX2-66 YLB

486DX2-80 YLB

SUPER VGA 512, MONO
MB RAM, 14FPDD, MS

DOPLJTI

COLOR MONITOR
250MB 420MB
520MB 1 GB

MREŽNA I KOMUNIKACIONA OPREMA
PROJEKTOVANJE I INSTALACIJA LAN I WAN

TEL:

194-616, 222-40-76,
120-602, 138-420,
021/55-344

TELEFAX
(011) 142-164

INTEL BIZ: 141-952

NOVI BEOGRAD
B. LEJLINA 165B

PENTIUM MULTIMEDIA

PENTIUM 90 MHz PCI
16MB 64-bit RAM,
HDD 1 GB SCSI
Floppy 1.44MB+1.2MB
S3/844 2 MB YLB
Monitor COLOR SVGA 14"
CD-ROM Sony dual speed
Sound Blaster 16 ASP
mini tower, tastatura, miš

MICROMEGA

PC IGRE, PROGRAMI & HARDWARE

SOFTWARE:

Najnoviji PROGRAMI i IGRE
Profesionalna i brza usluga
Povoljne cene snimanja
100% bez grešaka i virusa
Katalog šaljemo faxom/modemom
Snimanje Software na CD-Rom 640Mb



HARDWARE:

Konfiguracije i komponente
po povoljnijim cenama
Diskete 3.5" i 5.25"
Matične ploče 386 i 486
Hard Diskovi 420 Mb i 540 Mb



CENTAR GRADA

(kod Narodnog pozorišta) Brace Jugovića 2

011/639-063 12 20h



RAČUNOVODSTVO
NA RAČUNARU I
KOMPLETNO
REZERVU

RAČUNAR
+ KOMPLET PROGRAMA
+ OBUKA ZA KORISNIKE

FINANSIJSKI
POSRE
VINGAČIJSKI
VATROVATNI
PRAK
OSN. SRODNI

TOP INTERACTIVE PC SOFT GROUP



Profi usluga u CENTRU GRADA:

- Najnovije igre i uslužni programi
- Preko 6.500 naslova
- ERROR & VIRUS FREE
- Snimamo na Vaše i naše diskete i HDD
- Šaljemo programe poštom

GENE SU:

IGRE.....

PROGRAMI.....

MILOŠA POČERCA 31/8

TEL: 011/681-316

OD 11 h DO 19 h

PC PINK SOFT

IGRE 0,4

CENA SNIMANJA PO DISKETI
ODN. 1 IGRE ILI PROGRAMA MANJEG OD DISKETE

PROG. 0,5

Sportski centar
"SUMICE" >>>

Hotel "SRBIJA" >>>

Ustanicka

31, 17 BUS



Novi Trzni
Centar

Gradski SUP
Ljermontov >>>

Izrada oglasa, kataloga, vizit karti, ...
priprema za štampu i štampa

386, 486, Pentium i oprema POZOVITE!!!

RADNO VREME: 10-18H

USTANICKA 126, 7. Sprat-GM COMPUTERS

011/4893-716

3S SOFT

PC PROGRAMI I IGRE

Cena snimanja 1 diskete sa igrama,
odnosno cena snimanja 1 igre koja
je manja od veličine diskete

0.4

Cena snimanja 1 WINDOWS igre

0.1

Cena snimanja 1 programa koji je
manji od veličine diskete

0.5

Cena snimanja 1 diskete sa
programima

0.5

SNIMANJE NA CD-ROM

SERVIS I OTKUP PC OPREME I KOMPONENTI

DISKETE 5.25", 3.5"

Katalog šaljem
faksom i modemom

Nikola Bjegović
ul. Zvečanska 6
11000 Beograd

648-813

Svakim danom osim nedelje



od 11⁰⁰-20⁰⁰ h

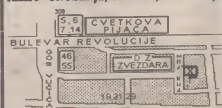
Prevoz: 8, 9, 10, 14, 40, 41, 17, 18,
39, 42, 46, 47, 48, 55, 59

→→→ PreCiz ←←←
SOFTWARE & HARDWARE

IGRE: 0,4.-
PROGRAMI: 0,5.-

DISKETE
3,5"
5,25"

SNIMANJE NA CD
KUPOPRODAJA I SERVIS PC OPREME
TEKST - UNOŠENJE, OBRADA, ŠTAMPANJE



ŠALJEM POŠTOM!!! 422-545

Mikhalović Dejan
Majke Kulundžića 23
11127 - BEOGRAD

RADNO
VREME 10-20h

PC PROGRAMI I IGRE

TRŽNI CENTAR
MERKATOR

NAJPOVOLJNIJE
SNIMAMO PC
PROGRAME I IGRE
NA DISKETE ILI
CD

CENA
SNIMANJA
IGARA
OTKUP I
PRODAJA
PROGRAMA
PC OPREME

DISKETE 0,4.-
0,5.-

SALJEMO NARUDZBINE POSTOM

TEL. 602-027
671-996
670-559

RADNO VREME
11 - 19
SEM NEDELJE

TRZNI CENTAR MERKATOR
PORED SALONA JUGODRVA

NOVO U BANJOJ LUCI



MONT • PRODUKT

JOVANA DUČIĆA 24 BANJA LUKA
TEL. 078 33-193, 33-082

COMPUTERS

imamo mnogo!

PC KONFIGURACIJE

386 DX/40 i 486 DX2/66

PENTIUM 90MHZ

PC IGRE, PC PROGRAMI

ŠTAMPAČI I OSTALA OPREMA

LITERATURA

nazovite: 078 33-193 H 33-082

Snimamo na Prodaja i ugradnja
CD-ROM
disk



PC
Igre
Programi
Literatura

345-530

NOVO Grafičke usluge
Animacije i TV spotovi

TEHNIČKA KNJIGA ZA VAS

<p>Ouben Senić UVOD U OSIBITNO PROGRAMIRANJE TURBO PASCAL 5.3, TURBO PASCAL 6.6, TOP SPEED MODULA 2, C++, SMALLTALK 5 (241 str.) Br. knjige 093 90,00 din</p>	<p>Dr. Konstantin Kostić LOTUS 1-2-3 U 18 SERIJA (204 str.) Br. knjige 067 16,50 din</p>
<p>Mario Bačić PROGRAMSKI JEZIK C U računarskoj grafici i sistemske programiranje (160 str.) Br. knjige 089 12,00 din</p>	<p>Dr. Boško Đanjanović FAJLOVI Organizacija i struktura podataka (170 str.) Br. knjige 039 14,50 din</p>
<p>Andrija Šijač i Darko Lončarić ŠKOLA MS-DOS-a (197 str.) Br. knjige 060 90,00 din</p>	<p>Dr. Boško Đanjanović OD PROBLEMA DO PROGRAMA (230 str.) Br. knjige 036 18,00 din</p>
<p>Dr. Božidar Križajčić CHEMETER Verzija 3 i 4 (263 str.) Br. knjige 066 25,00 din</p>	<p>Grupa autora PROGRAMIRANJE MOZBALKE (198 str.) Br. knjige 035 14,00 din</p>
<p>Mr. Dragan i Nada Perić WORDPERSPECT FOR WINDOWS Verzija 5.1 (300 str.) Br. knjige 083 28,00 din</p>	<p>Ian Stewart i Brian Jones COMAWARE 4.4 PROGRAMIRANJE NA LAR MAČIM (234 str.) Br. knjige 004 17,00 din</p>
<p>Milen Prohrović MICROSOFT ACCESS Verzija 2.0 (230 str.) Br. knjige 045 35,00 din</p>	<p>Grupa autora GRAFIKA I ZVUK ZA COMAWARE 4.4 (128 str.) Br. knjige 038 11,50 din</p>
<p>Dr. Mihajlo i Dr. Miroslav Nikolić MS WINDOWS 3.11 Dodatni: MS DOS 6.0 (200 str.) Br. knjige 063 35,00 din</p>	
<p>Mr. D. Perić i B. Maljević EXCEL 5.0 (328 str.) Br. knjige 073 47,00 din</p>	
<p>Slobodan Slović FINANSUSKA ANALIZA SA GIGANTNO PRO FOR WINDOWS 5.0 (264 str.) Br. knjige 097 24,00 din</p>	

Porudžbenice pošaljite na adresu: TEHNIČKA KNJIGA, Beograd, Vaparske Stepe 64
Ispunite odmah. Plaćanje pozicnom

Članovi Kluba Tehničke knjige imaju popust 10% ako se svoje podatke nevede i broj članstva karte. Uključeno je
klub je besplatno, a sve potrebne informacije dobijate na tel. 011-491-931 i 499-875

PORUDŽBENICA

Poznajujem poslačem knjige broj

ime i prezime

Ulica i broj

Broj pošte

Mesto

**TEHNIČKA
KNJIGA**

MULTIMEDIA CENTAR

Jedini pravi jugoslovenski distributer ORIGINALNOG CD softvera za PC

Skvalo od vas je sigurno poželeo da svoju kolekciju CD-ROM-ova obogati bar sa nekoliko ORIGINALA. Pružamo vam jedinstvenu priliku da nabavite neki od CD-a iz naše bogate kolekcije. Sve cene su izražene u DM, plaćate dinarsku protivrednost na dan slanja.

ROBE					
RISE OF THE ROBOTS		RAILROAD TYCOON	70	'94 NEW CARS SHOW	80
CRITICAL PATH	120	RAPTOR	70	ART HISTORY ENCYCLOPEDIA	80
DESERT STRIKE	120	SILENT SERVICE 2	70	TRAVEL TO SPACE	80
INCA	120	SINK OR SWIM	70	PROFI PHOTOGRAPH TEACHER	80
MAD DOG McFLEE I.	120	WALLS OF NOPE	70	LEARN DO FOR FUN PC	80
MAN ENOUGH (2 CD)	120	WORLDS OF LEGEND	70		
QUANTUM QATZ	120			CD MULTIMEDIA	
ZOO 2	120	ENCICLOPEDIJE		ERIC CLAPTON CREAM-PIFFO	120
F 177A/STRIKE EAGLE 3	120	20TH CENTURY ALMANAC 5 CD SET.	150	MULTIMEDIA AUDIO COLLECT. I.	90
LEPNICES 1&2	120	MEGA MOVIE GUIDE	150	MULTIMEDIA AUDIO COLLECT. II.	90
JUNKIE BOOK	120	AIRCRAFT ENCYCLOPEDIA	120	SING ALONG! SING THE KING	90
7TH QUEST (2 CD)	120	FOOD ANALYST	120	SING ALONG! CLASSICS	90
DARK SEED	100	MOVIES ON TV & VIDEO	100	CYBERSPACE	90
DAY OF THE TENTACLE	100	PICTURE ATLAS OF THE WORLD	100	MAC SHAREWARE SUPER CAR	80
DINOSAUR & SPACE ADVENTURE	100	WORLD WAR 2	100	ENCYCLOPEDIA OF SOUND I	80
GABRIEL KNIGHT	100	MOVIE DATA BASE	120	ENCYCLOPEDIA OF SOUND II	80
LITTLE DEVIL	100	AMERICAN VISTA ATLAS	100	INTERACTIVE STORYTIME VOL 1	80
MEGARACE	100	GREAT WONDERS OF THE WORLD 1	100	INTERACTIVE STORYTIME VOL 2	80
MACROCOSM	100	GREAT WONDERS OF THE WORLD 2	100	INTERACTIVE STORYTIME VOL 3	80
PROTOSTAR	100	HACKERS CHRONICLES	100	J.P.K. ASSINATION	80
THE FOUR SEASONS	100	HOBBY CORNER	100	SPACE SHUTTLE	80
TITAN LEGACY	100	RGB WORLD FACTBOOK	100	TOP 100 MULTIMEDIA SHAREWARE	80
UFO ENERGY UNKNOWN	100	NATIONAL GEOGRAPHY G-A WOA.	100	HY CAR	80
DIRACULA	100	PIZZA GARDEN	100	BETWEEN THE WARS	80
GOBLINS 3	100	U.S.A. WARS VIETNAM	100	MIX MOVE	80
IRON HELIX	100	U.F.O.	100	THE BEST OF MEDIACLIPS	80
B-17 PLAYING FORTRESS	100	WORLD VISTA ATLAS	100	CD-ROM OF CD-ROMS	80
STAR TREK 6: THE UNDISCOVERED COUNTRY	100	VIDEO MOVIE GUIDE 1994 JC	100		
LA WHISPER MAN ADAM/KING'S QUEST IV.	100	WORLD FACT BOOK	100	ENTRIKA	
B-17 SILENT SERVICE	100	20TH CENTURY VIDEO ALMANAC	90	THE CD BROTHIEL	100
300 COMPILATION	90	20TH CENTURY VIDEO ALMANAC	90	THE SEXES WOMEN ON CD	100
(blue force-52, data boot...)	90	ANIMAL KINGDOM	90	DAKNER - HOT STUFF	90
ACTION CD	90	ATLAS FACTOR WORLD	90	DAKNER - HOT STUFF II	90
CARMEN DE LUXE	90	AUTO ALMANAC '94	90	LEGENDS OF FORTI VOL 2	90
CYBERSPACE	90	CIA WORLD FACT BOOK	90	SUPER STARS OF PORTO	80
E.S.S. MEDIA	90	COMPOSER QUEST	90	HOUSE OF SLEEPING BEAUTIES	80
FATTY BEAR'S BIRTHDAY	90	DESERT STORM (TIME MAGAZINE)	90	MODEL MEMOIRS AN INTERACTIVE	80
INTERNATIONAL ATHLETICS	90	DESKTOP BOOKSHOP	90	HOLLYWOOD SCANDAL	80
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	90	DINOSAURS MULTIMEDIA ENCYCL.	90		
ITX	90	ELECTRONIC HOME LIBRARY	90	GRAFIKA	
THE LEGEND OF KYRANDIA	90	GREAT CITIES OF THE WORLD 1&2	90	VIRTUAL ESCAPE AND GLASSES	100
CHESSMASTER 4000 LIFE	90	INTER-INTELLIGENCE FACTBOOK	90	CLASSIC CARS	100
INDIANA JONES & FATE OF ATLANTIS	90	LANGUAGES OF THE WORLD	90	CORZL PHOTO CD - AIR SHOW - W.	100
SPACE QUEST 6	80	NEW VIEW OF SPACE	90	(+ 40 reznih support CD-a)	100
SPACE QUEST 4	80	NEWSWIZER INTERACTIVE	90	CORZL ARTSHOW 2	90
F-15 III	80	OUR HOUSE	90	ALL NEW CLIP ART	90
PI OF	80	TEKNOLOGIST GROUP PRO FILES	90	CORZL ART SHOW '93	90
QUINSHIP 2000	80	WORLD OF FLIGHT	90	IMAGES OF NASA COLLECTION	90
INTERNATIONAL SOCCER	80	BIBLES AND RELIGION	80	SPACE & ASTRONOMY	90
INTERNATIONAL TENNIS	80	COMPLETE HOUSE & OFFICE LEG.	80	VIRTUAL 3D	80
MEGA/PROFESSOR (MEGA PAK)	80	COMFORT'S FAMILY CHOICE EDUC.	80	ANIMATION FESTIVAL	80
BEAUTY AND THE BEAST	80	COMPUTER HOME & OFF LEGAL G.	80	ATM & TRUE TYPE FONTS	80
KING'S QUEST V.	70	COMPUTER INDUSTRY ALMANAC	80	BUSINESS BACKGROUNDS	80
ARCADE FRUIT MACHINE	70	COOKBOOK HEAVEN	80	CLASSIC CARTOONS	80
HARPOON (strategija)	70	DICTIONARIES & LANGUAGES	80	CORZL CD SAMPLER	80
HOBI COMPAND	70	FAMILY DOCTOR 3RD EDITION	80	FORTI PUT HOUSE	80
HOCUS FOCUS	70	FAMILY EDUCATION COLLECTIONS	80	GRAFIK WORKSHOP	80
JACK HICKGLAUS UNL. GOLF	70	FIREARMS REFERENCE 1993	80	TOO MANY TYPE FONTS	80
JAZZ JACK RABBIT	70	JURASSIC & OTHER DINOSAURS	80	3D ANIMATOR	80
PATRIOT	70	LEGAL GUIDE	80	HALL OF FONTS	80
		MULTIMEDIA COMPUTER TUTOR	80	35000 DESKTOP CLIPART 2,3,4,5	80
				PHOTO CD DEMO 1	80

ORIGINAL JE I PAK ORIGINAL!

4.0 DM BOOKSHELF-microsoft, THE LAST DINOSAUR EGG, KILLER GAMES - 50 igrara, MEGA-MIX-animacija i igre u stilu, FAMILY FUN-karaoke
POVUDA MESA TRUE TYPE EXPLOSION-preko 700 fontova, SHERLOCK HOLMES-there's murder afoot, THE JONAS MAN PROJECT-2700 fontova
50 DM WIZ PAK 6-utilities, ROCK RAC 'N' ROLL, PICTURE FACTORY- 2500 fotografija, GAMES COLLECTION-war, card puzzle, sports,.....
KOLICNA OGRANICENA DM DINOSAURS-microsoft, MAD DOC 2, HA TUBE ABSTRACT-music library, MULTIMEDIA MANIA-animacija i video klipovi, 201 GAMES FOR YOU-klicia, evanure, logika, ALL YOU CAN PLAY-pinball, star wars, chess... CHAMPIONSHIP WRESTLING 1,2,3, THE WAVE POLL-way muzika, WINGS OF FIRE, SOCCER WORLD CLIP US '94, MAD TV, INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Od 11 h do 17 h osim nedelje
 Tel: 024/23-585

Computer Dream



DISKETE 3.5" DD
TV MODULATOR
DŽOJSTICI QUICKJOY & BLUE STAR
PROŠIRENJE MEMORIJE ZA AMIGU 500
MODULI ZA COMMODORE 64
KASETFON ZA COMMODORE 64

Radno vreme: radnim danom 8-20, subotom 8-15
Adresa: Romanjina 4, Beograd (100m od železničke stanice)
Telefoni: 011/156-445 i 641-155 lokal 528

ZAMENA TRAKA ZA SVE TIPOVE ŠTAMPAČA

ribbon

Tel: 402-910
Fax: 423-171

RECIKLAŽA TONER
KASETA ZA
LASERSKE ŠTAMPAČE
I MASTILO ZA
INK JET PRINTERE

"MATRIX"

ZAMENA traka za sve tipove štampača

i pisaćih mašina

PUNJENJE tonera za lasersko štampače

PUNJENJE kartridža za INK jet i bubble jet

NOVI riboni za štampače i pisaće mašine

TONERI za lasersko i fotokopir aparate

DISKETE, STRIMER TRAKE

011/ 436-094,
444-1867, 435-915

TNT

C64 128

TEL. 011/3226-879

SVE ŠTO VAM JE POTREBNO
SVAJNOVEŠTE I NAJŠIKŠE
IGRE I USLUŽNI PROGRAMI
ZA KASETFON I DISK
POVEZIVANJE I KOMPLET
UPOTREBA I LITERATURA

KATALOG JE BESPLATAN !!

NOVO: ETHERNAL ID, BIRDS ID, REACTOR II ID, ORBITS ID,
GUN RUNNER ID, ADDCAR ID, FASHION ID

ZAMENA I iznajmljivanje igara za
Segu i Nintendo. Povoljno. 021/615-
296.

RED BARON avio hobby shop - ma-
kete, pribor. Novi Beograd, Tržni
centar blok 44, Piramide 5/I. Tel:
011/176-9863.

**PRODAJA
NOVIH
KASETFONA
ZA C 64/128
TRIM 011/421-203**

AUTO CAD 13 13,5 DIN
OS/2 3.0 WARP 22 DIN
3D STUDIO 4.0 5.5 DIN
(PRILAGODLJIV ZA 386) 110
FRACTAL D.P. 3.0 4 DIN
QuarkXPress 3.3 3.5 DIN
MS WORD 6.1 4.5 DIN
3D HOME ARCH. 1 DIN
SADNIH BAMBOR 13, 200 - SUBOTOM 11.200

688-250

B&S SOFT

Pohorska 11/21

tel: 011/602-193

VELIKI IZBOR PROGRAMA
ZA DISKETU I KASETU
KATALOG BESPLATAN
SNIMAMO POJEDINAČNO

VEGA

Computer Shop

Telefon :
037/ 805-172

Radiška 10
17214 Polac

Commodore 64 / 128

VELIKI izbor igara i uslužnih programa za Kasetu i
disk. KATALOG najbogatije besplatno odmah po pozivu.
SNIMAMO pojedinačno i u kompletu sa verifikacijom.
OTKUP I PRODAJA Kompjutera, opreme, starih
i novih disketa.
LITERATURA I UPUTSTVA za uslužne programe i
igre sa našim jezika.

ATARI ST/STE TT/FALCON

P.P. 141 19240 Bor 030/34-456

MIC
SOFT

Najveći izbor uslužnih programa i
igara u YU. (preko 2000 MIB)
Noviteti svakog dana !!!
Katalog i narudžbine od 10-21h

MIC Soft BBS Svakim danom od 22-06h
2400-14400 BPS Na tel. 030-34-456

Ogroman izbor programa, slika, MID fajlova...
Konferencije, časopisi, mali oglasi, saveti...
Samo za:

ATARI ST/STE/TT/FO30



Beta Ribon
NERVIS

Specijalizovan servis za obnovu traka za štampače
ultrazvučnom metodom varenja

Bulevar Lenjina 12, Novi Beograd
Tel. 222-1981, Tel/Fax 222-2267

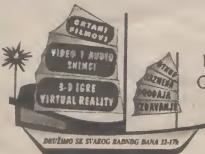
NOVO!

TEL. 011/135-420

**CD
Club**



Postanite što pre član **IMTEL computers**
CD Cluba i biće Vam dostupno preko 100
najzanimljivijih CD-ROM-ova !



ENCIKLOPEDIJE
BIBLIOTEKE SVETA
PUTOPISI, ISTORIJA
GEOGRAFIJA, MUZIKA
KNJIŽEVNOST
MEDICINA
TEHNIČKE NAUKE
KORIŠNI PROGRAMI
I ALATI

IMTEL
computers

NOVI BEOGRAD, BULEVAR LENJINA 165B

Allo - Allo COMMODORE Allo - Allo

C - 64/128

VAŽNO UPOZORENJE

SVI KOMPLETI NA NAŠEM TRŽIŠTU NASTALI SU U KOMPANIJI ALLO-ALLO. SVAKA NJIHOVA PLOVA NA DRUGOM MESTU ZNAK JE DA SE RADI O KRABU KOMPLETA. KUPOVINOM TIK KOMPLETA OD DRUGIH PREUZIMATE RIZIK DA DOBIJETE NEISPRAVNE ILI VEOMA LOŠE KOPIJE IGARA. KOO NAS JE SVAKA SMISLJENA KASETA PO KVALITETU NOVI ORIGINAL

DISKETNE IGRE

NAJVEĆI I NAJBOLJI IZBOR DISKETNIH VERZIJA IGARA ZA C-64

ZAMENA

1 VAŠA KASETA ZA 1 NAŠU UZ MINIMALNU DOPLATU (ISKLJUČIVO U KLUBU)

HARDWER:
EPROM MODULI: 1, 2, 3, 4
(TURBO 256, ŠTELOVANJE, ZA DISK, SIMONS BASIC...) OZLOJŠTICI, KASETFONI...

IGRE SA GAME-BOY-a	SUPER PLATFORME	LEGENDARNE IGRE ZA C-64	NAJ. AUTO-MOTO SVIH VREMENA
PUC-PUCANJE PUCAČINA	POMORSKE + GUSARSKÉ BITKE	AVANTURE & PUSTOLOVINE	NAJ. BORLAČKE SVIH VREMENA
MEGA KORISNIČKI (150 PROGRAMA)	CRTANI FILMOVI	IGRE SA AUTOMATA	NAJ. AKCIONE SVIH VREMENA
RATNE IGRE	SVEMIRSKÉ IGRE	SPORTSKE IGRE	MENADŽERI I BIZNIS
HOROR & STRAVA I UŽAS	KOŠARKA & NBA	NINDŽA KORNJAČE	SPORTSKE IGRE
JOLY CARD + KARTE	GAME TOP 25	NAJ IGRE ZA C-64	STRATEŠKI + VOJSKOVOĐE
FUDBAL + MUNDIAL	SIMULACIJE LETENJA	DRUŠTVENE IGRE	NINDŽE + KUNG FU
EROTSKI + PORNO	TETRIS + SLAGALICE	TENIS & GOLF	AVIJACIJA
FILIPER & BILIAR	SREDNJI VEK + KRSTAŠKI RATOVI	BORBA S MAČEVIMA	LEMMINGS
LIKOVI IZ STRIPOVA	250 IGARA NA KASETAMA	SNEŽNE ČAROLJE	HELIKOPTERI
FILMSKE IGRE	NAJ KOMPLETI '90 '91 '92 '93	DUEL IGRE ZA DVA IGARAČA	NAJNOVIJI HITOVI

Allo-Allo, HALA PIONIR, Čarli Čaplina 39 Beograd (011) 34-00-41

Allo - Allo COMMODORE Allo - Allo

C - 64/128

VAŽNO UPOZORENJE

SVI KOMPLETI NA NAŠEM TRŽIŠTU NASTALI SU U KOMPANIJI ALLO-ALLO. SVAKA NJIHOVA PLOVA NA DRUGOM MESTU ZNAK JE DA SE RADI O KRABU KOMPLETA. KUPOVINOM TIK KOMPLETA OD DRUGIH PREUZIMATE RIZIK DA DOBIJETE NEISPRAVNE ILI VEOMA LOŠE KOPIJE IGARA. KOO NAS JE SVAKA SMISLJENA KASETA PO KVALITETU NOVI ORIGINAL

DISKETNE IGRE

NAJVEĆI I NAJBOLJI IZBOR DISKETNIH VERZIJA IGARA ZA C-64

ZAMENA

1 VAŠA KASETA ZA 1 NAŠU UZ MINIMALNU DOPLATU (ISKLJUČIVO U KLUBU)

HARDWER:
EPROM MODULI: 1, 2, 3, 4
(TURBO 256, ŠTELOVANJE, ZA DISK, SIMONS BASIC...) OZLOJŠTICI, KASETFONI...

IGRE SA GAME-BOY-a	SUPER PLATFORME	LEGENDARNE IGRE ZA C-64	NAJ. AUTO-MOTO SVIH VREMENA
PUC-PUCANJE PUCAČINA	POMORSKE + GUSARSKÉ BITKE	AVANTURE & PUSTOLOVINE	NAJ. BORLAČKE SVIH VREMENA
MEGA KORISNIČKI (150 PROGRAMA)	CRTANI FILMOVI	IGRE SA AUTOMATA	NAJ. AKCIONE SVIH VREMENA
RATNE IGRE	SVEMIRSKÉ IGRE	SPORTSKE IGRE	MENADŽERI I BIZNIS
HOROR & STRAVA I UŽAS	KOŠARKA & NBA	NINDŽA KORNJAČE	SPORTSKE IGRE
JOLY CARD + KARTE	GAME TOP 25	NAJ IGRE ZA C-64	STRATEŠKI + VOJSKOVOĐE
FUDBAL + MUNDIAL	SIMULACIJE LETENJA	DRUŠTVENE IGRE	NINDŽE + KUNG FU
EROTSKI + PORNO	TETRIS + SLAGALICE	TENIS & GOLF	AVIJACIJA
FILIPER & BILIAR	SREDNJI VEK + KRSTAŠKI RATOVI	BORBA S MAČEVIMA	LEMMINGS
LIKOVI IZ STRIPOVA	250 IGARA NA KASETAMA	SNEŽNE ČAROLJE	HELIKOPTERI
FILMSKE IGRE	NAJ KOMPLETI '90 '91 '92 '93	DUEL IGRE ZA DVA IGARAČA	NAJNOVIJI HITOVI

Allo-Allo, HALA PIONIR, Čarli Čaplina 39 Beograd (011) 34-00-41

Uređuje EMIN SMAJČIĆ

Amiga-modem-PC

Imam jedan veliki (ali za vas verovatno mikroskopski) problem i nadam se da pismo neće biti zakucano kao lopta u "Trahčan" kožu redakcije "JO Posta". Utkorao ću nabaviti Amigu 1200 i imam jedno pitanje: kako pomoću modema sa A-1200 da šaljem poruke prijatelju sa PC-jem?

Ivan Savčić
Bogograd

Poruka će stićati bez ikakvih problema, potrebno je da sam tebe i tvog drug imam modem i da nabaviš komunicacione programe. Tebi su Amiga preparaciono JVCCom ili MCom, a ovom drugaru za PC Telemax, Telex ili Procom Plus (navesno postoji još mnogo komunicacionih programa za ova računara, ali su ovi, po nama, dobar izbor). A za dečake oho slanja fajlova ili on line price (CHAT) komunicirajte upućivši za komunicacione programe koje odaberete. Nemojte da vas upućivo plaši, uči čete u čitav vrlo brzo.

Mona SVGA

Odnedavno čitam vaš časopis i odmah da vam kažem da je super. Imam PC AT 286 i nekoliko pitanja vezanih za njega:

1. Da li postoje SVGA monohromatski monitori ili su svi VGA, ako postoje koja je njegova maksimalna rezolucija?
2. Da li na monohromatskom VGA monitoru mogu da rade sve igre prilježne za kolor VGA monitor?
3. Od drugo sam čuo da se PC može priključiti na obični televizor uz pomoć nekog hardverskog dodataka. Da li je to tačno, ako jeste, uz pomoć kojeg dodatka? Da li se može kupiti kod nas i kolika je njegova cena.

Salo Ćablić
Lajševac

1. Da, maksimalna rezolucija je 1024x768 na i bez preplivanja.
2. Mogu da rade, ali prijazije je da li ćeš moći dobro da razumješ sve nijanse. Kad se kontrast precizno odabere - može da prođe.
3. Da, može, dodatno se zove PC to TV ili hoću više od tvog računara, pa ti to ne savetujem da nabaviš.

HD za A1200

Nedavno sam kupio A 1200 i veoma sam zadovoljan. Sada bih hteo da kupim hard disk i odlučio sam se na 2.5" interni. Imam nekoliko pitanja:

1. Da li mi je uz disk potreban neka-kab ili priključak?
2. Da li se za ugradnju moram obratiti servisu (naruže komplikovano?) ili to mogu uraditi sam (eto vam ideja za foto-strip)?

Što se lista čite, super je. Podržavam nove rubrike, a mogli biste, kao što sam već napomenuo, da ubacite A1200 u foto strip, jer, kako sam primetio u mojim krugovima, a i liče, sve je više novopečenih vlasnika ove izvršne mašine.

Aleksandar Vasilović
Bogograd

1. Da, potreban ti je 2.5" flex kabl (obično se isporučuje uz disk).
2. Zapravo nije komplikovano, ali vrlo lako može biti koban po računar i hard disk ukoliko pogrešno usloviš kabl, pošto se njime savi podložne prenos i naružanje. Ako nisi siguran, ne radi to sam, jeftinije je!

Predlog

Čitam te otkad znam za sebe. Mislim da si najbolji u Osvetno univerzumu. U životu nisam imao nikakvih zamisli ovom listu, za SK bih izdvojio i 100 dinara!! (Šalim se.)

Čitam te od početka prošle godine, i mislim da si najbolji u Jugoslaviji. Nisam počimik, ali obavezno čitam "Kompiuterske vode". Svilda mi se i "Foto-strip" (ROM - Gada, RAM - Sema) jesam li pogodio? Ako jesam, pošaljite mi malo kofika i čuog soka, a može i pivot! Mislim da je "Foto-strip" zaslužio kolone stranice, iznad svega bih želeo, kao i mnogi čitaoci, da objavite reprint prvog broja SK (nešto kao: dva SK u jedinosti). Uz put, nemam kompiuter (286-tica je prebačena u čašetu firmu).

Ivan
iz Pančeva

C64 ili Atari

Do kraja januara 1995. treba da kupim kompiuter. Pošto ne mogu da kupim PC ili Amiga, odlučio sam da so bude Atari ili C64/128. Zanimam me:

1. Da li je Atari bolji od Commodora i zašto?
2. Da li može da se priključi miš na svakog od njih?
3. Da li su dobri grafički programi?

Miroslav Šušić
Bogograd

1. Marko, Atari (ako misliš na S20ST ili 1040ST) je daleko bolji od C64. Kao prvo, to je besnarobitna mašina, a C64 osmoblina, a to su dva različita sveta. Atari treba da porediš za Amigom i PC računarima jer to je njegove klasa. Ali ako si mislio na Atari 800XL, onda izbac tu misao iz glave: ovaj model je uporniji za C64 ali je za njega C64 man, jer za njega postoji gomila

programa i igara, dok se za 800XL teško može šta naći.

2. Miš na Atariju spada u osnovnu opremu, bez njega na Atarijem i ne možeš da radiš. Za C64 postoji miš ali ga malo ko koristi samo u nekojima programima, pa ti ga ne bišmo preporučili.

3. Na C64 postoji par upotrebljivih programa, ali njihovo vreme je prošlo. Na Atariju postoji dosta grafičkih programa, jer je Atari grafički (u DTP smeru najviše) orijentisana mašina. A mnogi od njih su vrlo profesionalni, mada se krajnje profesionalnu upotrebu zahvajuju i bolje konfiguracije (velika veština odabira Amiga i PC konfiguracije).

A1200

Imam C64 ali utkorao prelazan na A1200 pa me zanima:

1. Da li A1200 HD (3.5") koristi DD ili HD diskove?
2. Da li postoji hardverski emulator PC-a na Amigi i da li su turbo karionom moći da se emulira 386 računari?
3. Ako bude uređe i zdravlje, pa ako kupim i CD-ROM za moju muziku, šta mi se da li će moći da čita PC diskove?
4. Da li SCSI CD ROM za Amigu može da emulira CD 32?

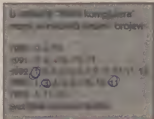
Dejana Rajčić
Biljeva

1. Ne, u Amigi se serijalno isporučuju isključivo DD drugovi što je po nama velika mana. A naravno, ostarba trebalo bi da znači da Amiga ima ugrađen 3.5" hard disk.

2. Postoji. U zavisnosti od Amiga konfiguracije zavisi i PC emulacija. Mi nismo imali prilike da probamo nijedan hardverski emulator PC-a na A1200, mada bišmo vrlo rado probali Emulstar za A1200 koji bi, uz dodatno uvezanje, trebalo da emulira 486 (bar tako piše u reklamama).

3. Da.

4. Ne bi trebalo da je moguća emulacija CD 32, bez dodatnog hardvera (ili neke softverske varijante), ali nisam bliže ti ne možemo reći dok ne probamo. Ali smo zato probali Overdrive CD koji radi savršeno i potpuno je CD32 kompatibilan.



Džojstik

Milioni informacija, humor, zanimljivosti, novosti... sve su to odlike „Sveta kompjutera“. Nego da odmah pređem na stvar. Vlasnik sam pokojnog C64 koji imam već četiri godine. Tri godine je besprekorno radio, ali odjednom se počeo čudno ponašati. Kad učitam neku igru, na primer tenis, figura na ekranu se stalno rotira. To isto bude i kad iskopčam džojstik. Prilicpovno sam i druge džojstike, ali ostalo je tako. A kad isključim i opet uključim kompjuter sve normalno radi, kursor ne bea. U čemu je problem?

Daniilo
Prijeđor

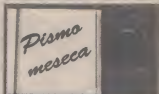
Daniilo, tvoj problem je možda prouzrokován netačnom postavom čipa koji kontrolisá džojstik portove (jedna od CIA), ili je džojstik port netačan odnosno negde dobija kontakt pa reaguje kao da je priključen džojstik i pritisnuto pucanje. U prvom slučaju moraš zameniti netačan čip. U drugom, pogledaj port možda se neka od nožica nije utisnula ili iskrivila.

Saradnik

Hteo bih da svim čitaocima i redakcijskom kolegijumu „Sveta kompjutera“ čestitam Novu godinu, i poželim sve najbolje u '95! Nadam se da ovo pismo neće završiti... ma znate već gde. Ja sam vađ stalni čitalac već četiri godine i sve što sam saznao o računarima, saznao sam od vas. Imam Amigu 500 koju koristim između ostalog i za modernike komunikacije. Prošli brojevi „Sveta kompjutera“ su me razočarali zbog jako malo opisanih programa za Amigu, tako da sam odlučio da kupujem stranu štampu, ali kad sam čuo da najboljniji „Amiga joker“ košta 18 dinara odustao sam. Ipak, ne bih odustao od kupovine „Sveta kompjutera“, jedino što vam zameram to je stvarično loš kvalitet papira. Zaido ne pokušajte da nabavite kvalitetniji papir i time povećate cenu časopisa koliko je potrebno? To bi bila mala kritika, a sve ostalo se popravilo u odnosu na prošle brojeve.

DEŽURNI TELEFON

SREDOM,
od 11 do 15 sati.
Kraj telefona:
011/322 05 52
(direktan) i
011/322 41 91
lokal 369
dežuraju naši
stručni saradnici.
Pitanje možete
ostaviti
i na BBS-u Politika



PC u sluhu

Oj je počinioš ču sportu.
Ne želim vas smetati u sportu.
Sve je to ču glasno.
Da mi sve u PC-u bude jasno
za koju neću u prodavnici hitim
Pa neću pu PC konfiguracijama da
skitam.

Do sada sam imao A1200 ja,
Ali me nije dovela do ludila!
Kojeg, kako, koliko?
Oj u mirne strikol
2000 maraka imam - polovni PC
ne primam!

Miroslav Pozaić
Zrenjanin

Za tvoju konfiguraciju novu
predlažemo kombinaciju ovu:

386 DX 40
RAM 4 MB
Super I/O
HD 540 MB QUANTUM
Cirus Logic 5422
3.5" floppy
Mini Tower
Tastatura
Miš
Kolor monitor

Ako ti je 486 srcu draži,
Onda neki kompromis potraži.
Manji hard, monitor bez boje.
Evo 486 konfiguracije tvoje
Ako pitaš gde se može naći,
Ogledaj ti mogu u svojoj licenci.
Konfiguraciju koja je navedena,
Krasni prihvatljivi cena
Od 1940 para.

U ovom broju nagrada za PISMO MESECA
je lutija 3.5" disketa (10 komada)
koju pošaljna firma
COMPUTER DREAM iz Beograda.

Nadam se da ćete tako nastaviti (a i da ćete biti bolji). Na kraju jedno pitanje...
Hteo bih da budem saradnik SK (ako ne za programe onda za igre, naravno za Amigu). Šta treba da znam o tome i da li je moguće?

Antonić Aleksandar
Aleksandre, tvoja kritika je na mestu, papir je i nama tri u oku, ali naš uticaj je tu nedovoljan jer mi ne nabavljamo papir i nismo u mogućnosti da nabavimo bolji papir od onog koji postoji u kući. Nadamo se da će se stvari popraviti.
Ako si zainteresovan da saraduješ sa nama i imaš sve potrebne preduslove, nećemo biti nikakvih problema. Javi se sredom u redakciju da se do-

govorimo oko azme za tekst koji ćeš napisati i poslati nam ga. Ako tekst odgovara, kontaktiramo te da se dogovorimo za daljnju saradnju. Ovi uslovi važe i za ostale zainteresovane.

CDR

Na početku želim da pohvalim vaš list. Redovan sam čitalac vaše rubrike i želim da mi odgovorite na pitanje.

Već duže vreme posedujem 386, na 40 MHz i uskoro nameravam da kupim CDR.

1. U Nemačkoj CDR košta 2000 DEM. Ova cena nije uopšte povoljna, ali je to najjeftinija ponuda koju sam našao, zanima me da li je ovakav CDR dobar za rad i da li je kvalitetan.
2. Posebno mi navedite CDR koji može da izbrže CD ploču.
3. Znate li nekoga ko mi može dati programe i igre na CD ploči da preslinim. Cena nije važna.

Ivanović Ivan
Novi Beograd

1. Ivane, cena od 2000 DEM za CDR (Compact Disc Recorder) je više nego povoljna, jer najjeftiniji CDR u Americi, Pinnacle, košta 2600 USD. Baš nas zanima šta su ti to u Nemačkoj ponudili. Pošta nisi naveo model i oznaku, ne znamo o čemu se radi. Proveri pa nam javi!
2. Ne postoji CDR koji može da brže CD ploče. Ono što tebi treba jeste magnetoptički disk („peh brži“). Proizvode ga razne firme (Maxtor, Coner...) i skuplji su od CDR-ova, a i medijum za njih je skuplji i košta oko 200 DEM.
3. U našem gradu postoje CD-teri i u njima možeš iznajmiti diskove koje, ako baš želiš možeš i presliniti (ako preteraš - evo još jedne CD-terer).

Nagradna anketa

Dobitnici

1. Računski kun po izboru (VIČUČU) i tromesečna pretplata na „Svet kompjutera“:
Nataša Pečević
Cvethih Hristova 10/1
1000 Beograd
2. Amiga Video Backup System (Transcom) i tromesečna pretplata na „Svet kompjutera“:
Petar Simončević
Serpek 926
30250 Ivanjica
3. MS-DOS-109 ili popust u toj vrednosti (T.M. Comp) i tromesečna pretplata na „Svet kompjutera“:
Predrag Kistić
Dozitelevskog 93
25000 Zrenjanin
4. Filter za monitor (Computer Dream) i tromesečna pretplata na „Svet kompjutera“:
Milan Ogrizović
Trg NA 4
11080 Zemun
5. Šestomesečna pretplata na „Svet kompjutera“:
Rade Mutavčić
37945 Velika Drenova

Novi izgled

Zahvaljujući poznatim „papirnatim“ problemima vest koju ćemo vam sada predstaviti više nije sveža, ali je izmamila dovoljno pozitivnih reagovanja naših korisnika da zasluži celu ovomesečnu rubriku. Naime, od prvog januara ove godine BBS Politika „nabacio“ je potpuno nov izgled

Naš BBS je, sa četiri godine rada, jedan od najstarijih BBS-ova u Jugoslaviji. Mnogo što se od tada promenilo, počev od ekipe sysopa, preko softvera za rad, modema i računara na kojima je BBS radio, do promena u izgledu, povezivanja u mreže i sličnih stvari. Pošto smo želeli da na početku nove 1995. godine učinimo nekoliko radikalnih promena na BBS-u, odlučili smo da mu promenimo izgled: redizajnirali smo menije, uveli nove biltenne, promenili naslovnii ekran i odabrali novu paletu boja.

Neskrtno je od autora da ocenjuju svoje delo, tako da ćemo se mi suzdržati od ocenjivanja novog izgleda. Svaki sud je, naravno, prepušten korisnicima kojima ćemo biti zahvalni za svaku konstruktivnu kritiku koju nam upute. Uostalom, 2000 ljudi (koliko je zvanično registrovano na BBS Politiku) ipak sagledava stvari mnogo bolje od tri sysopa, koliko nas je trenutno „zaposleno“ na organizaciji i održavanju BBS-a.

Novi izgled promovisan je prvog januara i do sada je stiglo dosta komentara. Drago nam je što je samo jedan korisnik zahtevao da vratimo stare menije - svi ostali (nekoliko desetina) povalili su novi izgled, smatrajući da su nove boje prijatno ujednačene (svi meniji su sada dvobojni, i to u kombinaciji modrozeleno i žute boje) i da su opcije sada logičnije postavljene.

Još jedna novost koju smo uveli jeste *globalni meni*. Naime, od sada će se u svakom meniju pojavljivati grupa komandi koje su uvek primenljive. Takve su, na primer, „Povratak u glavni meni“ ili „Komentar Sysopu“.

Test inteligencije i ostale pošalice

Novi meniji su prvenstveno bili središni u dve kolone. Međutim, želeli smo da celom izgledu damo neki lični pečat, nešto po čemu bi naš BBS bio prepoznatljiv na prvi pogled. Zato smo menije malo zakostili. I ovo se, iz gje-

da, dopelo korisnicima, jer do sada nismo primili negativne kritike.

Sredinom januara odlučili smo da se našalimo sa našim korisnicima, nadajući se da će oni šalu dobro prihvatiti. Naime, pre samog ulaska na BBS postavili smo poruku sledeće sadržine:

Dobro došli na BBS Politika. Molim izaberite opciju:

[ENTER] - Prijavljivanje na BBS [ALT-H] Mali test inteligencije
Naravno, iskusni korisnici odmah su prozreli šalu i shvatili da ono „ALT-H“ u skoro svim komunikacionim programima predstavlja komandu za prekid veze, ali bilo je i onih koji se toga nisu dosetili pa su se beskraino čudili zbog čega im veza stalno „pada“.

Da budemo iskreni, ovaj štos nismo sami smislili već je preuzet sa jednog kanadskog BBS-a, „Test inteligencije“ je sada skimit, jer je šala već dugo zastarela, ali nadamo se da su je onima koji su je videli (i prozreli) izmamila makar lagani osmeh na lica.)

Ankete

Ankete su nekada postojale na BBS-u, jedno vreme su bile ukumate, a sada smo odlučili da ih ponovo pokrenemo. Kako bi izgledale atraktivnije, izabrali smo program zvan DCVote, delo domaćeg autora Damira Čolaka (sisopa *Slešje HAMMER* BBS-a).

Pitanja se prvenstveno odnose na BBS i na to koliko su korisnici njime zadovoljni, a osnovna im je namena da podstaknu korisnike da konstruktivnu kritiku i da nam pošalju sve svoje predloge ili savete za koje misle da bi mogle doprineti radu BBS-a.

I na kraju, pomenimo još i da smo uveli neke nove korisničke nivoe. I dalje važi pravilo da registrovani korisnik sam sebi može povećati nivo kada stekne dovoljno iskustva u radu, a za korisnike koji su aktivniji oformili smo i nove nivoe koji im donose više vremena i tako povećavaju komfor. Nadamo se da ćemo tako stimulirati korisnike da se više posvobave BBS-om. Detalji o svim korisničkim nivoima mogu se naći u biltenima.

Slobodan POPOVIĆ

BBS Politika u SETNet-u

Od dvanaestog februara BBS Politika je, uz aktivno učešće u ProNet-u, postala i zvaničan član najveće domaće mreže BBS-ova FIDO tipa - SETNet. Svi korisnici kojima je ranije bio dozvoljen pristup ProNetu imaju i pristup novim konferencijama, a svi oni koji ovaj pristup još nisu dobili mogu ga zatražiti od sysopa. Adresa našeg BBS-a u mreži je 38:103/133, a detalji o SETNet-u mogu se naći među fajlovima, u odeljku broj 23. SETNet-ove konferencije prepoznate po prefiksu NET u imenu (NET.PCGENERAL, NET.AMIGA, NET.CLUB, NET.CULTURE), ProNet-ove kao što već znate, imaju prefiks PRO (PRO.CAD, PRO.PROG, PRO.CHAT, PRO.FC), a za elektronsku poštu obe mreže rezervisana je konferencija NET.MAIL.

Novo OLR vreme

Kako bi se korisnicima koji prate konferencije omogućilo lakši i komforniji rad, vreme od 21:00 do 24:00 svakog dana rezervisano je samo za prenos paketa pošte. U to vreme nemoguće je raditi išta drugo na BBS-u. Korisnike koji tada zovu da bi sisknuli neki fajl upozoravamo da to neće doći do učine i molimo da ni ne pokušavaju, jer time samo troše dragoceno vreme, i svoje i BBS-ovo.

Press Escape twice...

U cilju sigurnije razmehe ponuka sa mrežama, promenili smo način na koji se BBS softer javlja kada korisnici zovu. Korisniku se pre logoa BBS-a Politika ispiše poruka da treba dvaput da pritisne taster Esc. Zašto? Jednostavno, sada se na poziv ne javlja direktno BBS program već program za razmenu pošte, kojem tako dajemo do znanja da želimo da radimo na BBS-u, a ne da razmenjujemo poštu sa mrežom. Ova neugodnost mala je cena za znatno povećanje sigurnosti pri razmeni pošte.

BBS Politika
32-29-148
non-stop!

SETNet 38:103/133
ProNet 58:301/304

Svet IGARA

U OVOM BROJU:

☺ TOP LISTE 62.

Desila se potpuno neočekivana stvar: Tetris je „ispao“ sa Game Top 25 i nalazi se ispod crte!

☺ ŠTA DALJE? 64.

Ako ste zapeli u nekoj igri, možda ćete ovdje naći rešenje.

☺ PLAY IT AGAIN, C64 66.

Commodore 64, najpopularniji kućni kompjuter osamdesetih godina, vraća se na naše stranice u veštom stilu. Od ovog broja objavljujemo kratke prikaze starih, legendarnih igara za C64.

☺ OPISI

CyCiones.....	73.
Dominus.....	75.
Dungeon Hack.....	70.
Jammit.....	70.
NASCAR Racing.....	77.
Panzer General.....	77.
Sensible World Of Soccer.....	68.
Shadow Fighter.....	79.
The Incredible Machine 2.....	71.
The Lion King.....	69.
Wing Commander 3.....	67.



Wing Commander 3:
Heart of The Tiger

IGRA
MESECA



☺ BIĆE, BIĆE 79.

Jedno slovo Č može da izazove vešću polemiku oko naslova igre koja tek treba da stigne.

☺ BONUS LEVEL 81.

Da li je Football Glory plagijat Sensible Soccera? Dovoljno dobro pitanje za pokretanje sudskog postupka.

OPISANA VERZIJA BRU DIZENA	TIP IGRE			
Pucačke igre	Platformne igre	Logičke igre	zvuč	grafika
Sportske i društvene igre	Fudbalske simulacije	Simulacije filipera	igranje	atmosfera
Borilačke igre	Strateške igre	Istraživačke igre	realnost	scenarij
Auto-moto simulacije	Simulacije vožnje	Upravljačke simulacije	A500	A1200
Avanture	Arktadne avanture	FRP avanture	PC	PC

Sve podatke za igrometar daju autom tekstove. Verzije za razne kompjutere mogu se razlikovati po načinu igranja, komandama sa tastature, memorijskim zahtevima i drugim faktorima. Zato simbol kompjutera označava opisanu verziju, koju je igrao autor teksta. To, naravno, ne znači da opisana igra postoji samo za taj kompjuter, mada ima i takvih slučajeva. U haotičnom stanju našeg tržišta želio je prikupiti pouzdane informacije o raspoloživim verzijama igre, ali kada ih nismo, isplale su ispod igrometra.

Crte 2 diletate predstavlja broj potrebnih disketa za igranje igre i linu različite funkcije zavisi od vrste kompjutera. Za Commodore 64 to je broj disketnih strana, za Amigu i Atan broj disketa, a za PC broj disketa kompresovane igre.

Konačna ocena igre nije prosek ocenjenih kategorija, već nezavisan podatak na skali od 1-100%. Ostale ocenjene kategorije uslovene su performansama kompjutera:

- grafika: dopredivost ekrana, uspešnost animacije, dizajn cele igre,
- zvuč: muzika (melodija, aranžman) i zvučni efekti (kočina, kvantitet),
- igranje: funkcionalnost upravljačkog interfejsa između igrača i igre, izvedenje, uživanje u igranju,

specijalne kategorije:

- atmosfera - akcija, brzina igranja, pokretljivost, kategorija specifična za arktadne igre (pucačke, platformne, levičanske, istraživačke, borilačke, sportske, fudbalske, auto-moto i simulacije filipera),
- scenarij - zaplet avantura, arktadne avanture i FRP avanture, primaran za kvalitet igre,
- realnost - uspešnost simuliranja situacije iz stvarnog života u simulacijama vožnje, upravljačkim simulacijama i istorijskim strategijama

TOP LISTE

Priprema GORAN KRŠMANOVIĆ

DIGI PC (komercijalna firma) i ZA NACIJU (amaterski klub) su 1995. godine u Zagrebu osnovali Digi PC klub. Klub je osnovan kao nezavisna organizacija koja se bavi promicanjem i razvojem kompjuterske kulture u Hrvatskoj. Klub je osnovan kao nezavisna organizacija koja se bavi promicanjem i razvojem kompjuterske kulture u Hrvatskoj.

Dobitnici nagrada i posebne brzojke

Transcom (komercijalna firma) i ZA NACIJU (amaterski klub) su 1995. godine u Zagrebu osnovali Digi PC klub. Klub je osnovan kao nezavisna organizacija koja se bavi promicanjem i razvojem kompjuterske kulture u Hrvatskoj.

- najbolji igrač u kategoriji "Amateri" (1995. godine)
- najbolji igrač u kategoriji "Profesionalci" (1995. godine)
- najbolji igrač u kategoriji "Amateri" (1996. godine)
- najbolji igrač u kategoriji "Profesionalci" (1996. godine)

PC

Atari (komercijalna firma) i ZA NACIJU (amaterski klub) su 1995. godine u Zagrebu osnovali Digi PC klub. Klub je osnovan kao nezavisna organizacija koja se bavi promicanjem i razvojem kompjuterske kulture u Hrvatskoj.

- najbolji igrač u kategoriji "Amateri" (1995. godine)
- najbolji igrač u kategoriji "Profesionalci" (1995. godine)
- najbolji igrač u kategoriji "Amateri" (1996. godine)
- najbolji igrač u kategoriji "Profesionalci" (1996. godine)

PC

Atari (komercijalna firma) i ZA NACIJU (amaterski klub) su 1995. godine u Zagrebu osnovali Digi PC klub. Klub je osnovan kao nezavisna organizacija koja se bavi promicanjem i razvojem kompjuterske kulture u Hrvatskoj.

- najbolji igrač u kategoriji "Amateri" (1995. godine)
- najbolji igrač u kategoriji "Profesionalci" (1995. godine)
- najbolji igrač u kategoriji "Amateri" (1996. godine)
- najbolji igrač u kategoriji "Profesionalci" (1996. godine)

• najbolji igrač u kategoriji "Amateri" (1995. godine)

Atari

Atari (komercijalna firma) i ZA NACIJU (amaterski klub) su 1995. godine u Zagrebu osnovali Digi PC klub. Klub je osnovan kao nezavisna organizacija koja se bavi promicanjem i razvojem kompjuterske kulture u Hrvatskoj.

PC

Atari (komercijalna firma) i ZA NACIJU (amaterski klub) su 1995. godine u Zagrebu osnovali Digi PC klub. Klub je osnovan kao nezavisna organizacija koja se bavi promicanjem i razvojem kompjuterske kulture u Hrvatskoj.

- najbolji igrač u kategoriji "Amateri" (1995. godine)
- najbolji igrač u kategoriji "Profesionalci" (1995. godine)
- najbolji igrač u kategoriji "Amateri" (1996. godine)
- najbolji igrač u kategoriji "Profesionalci" (1996. godine)

PC

Atari (komercijalna firma) i ZA NACIJU (amaterski klub) su 1995. godine u Zagrebu osnovali Digi PC klub. Klub je osnovan kao nezavisna organizacija koja se bavi promicanjem i razvojem kompjuterske kulture u Hrvatskoj.

- najbolji igrač u kategoriji "Amateri" (1995. godine)
- najbolji igrač u kategoriji "Profesionalci" (1995. godine)
- najbolji igrač u kategoriji "Amateri" (1996. godine)
- najbolji igrač u kategoriji "Profesionalci" (1996. godine)



Bloodborne



Death Wish



Doomwob



Heretic



Warcraft

TRANSKOM
komodite 64/128

Atari ST/STe/TT/Falcon
OCTOPUS

Diger Soft

DigiTech
DIGITAL TECHNOLOGIES

KONTIKI
software & hardware

Na ovom mjestu možete pronaći sve informacije o našim proizvodima i uslugama. Kontaktirajte nas na bilo koji način koji vam odgovara.

Ime: _____

Adresa: _____

Telefon: _____

Elektronika: _____

SVET
KOMPJUTERI

11111111

11111111

11111111

TOP LISTE

TOP 10 A500

Naziv	GD
1. OVERLORD	3D
2. SENSIBLE WORLD OF SOCCER	2D
3. TOP GEAR 2	2D
4. PGA TOUR GOLF EURO	2D
5. POWER DRIVE	2D
6. JUNGLE STRIKE	3D
7. LOTHAR MATHAUS SUPER SOCCER	2D
8. DEATH MASK	2D
9. DRAGONSTONE	5D
10. CRYSTAL DRAGON	4D

TOP 10 AGA

Naziv	GD
1. PINBALL ILLUSIONS	3D
2. SKELETON CREW	3D
3. ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	4D
4. SHAQ FU	6D
5. THE LION KING	4D
6. VALHALLA 2	6D
7. ALADDIN	3D
8. ROAD KILL	3D
9. DREAMWEB	5D
10. CHESS SYSTEM	4D

TOP 10 PC

Naziv	GD
1. WING COMMANDER 3	4CD
2. MAGIC CARPET	11HD
3. HERETIC	4HD
4. MORTAL KOMBAT 2	8HD
5. ULTIMATE BODY BLOWS	4HD
6. WARCRAFT	5HD
7. BLACKTHORNE	2HD
8. TRANSPORT TYCOON	2HD
9. WACKY WHEELS	2HD
10. FRONT LINE	4HD

Top 10 je mesečna lista aktuelnih igara za najrasprostranjenije kompjutere na našoj sceni. Formira se na osnovu informacija dobijenih od preprodavaca, informacija iz stranih časopisa i ličnih mišljenja članova redakcije

GAME TOP 25

TP	PP	NP	Naziv igre / firme	TG	MG	verzije		
1.	○	1.	CIVILIZATION - MicroProse	107	46	ST	A	PC
2.	○	2.	PIRATES! - MicroProse	102	45	ST	A	AGA PC
3.	▲	3.	TIE FIGHTER - Lucas Arts	70	37			PC
4.	▼	3.	MORTAL KOMBAT - Virgin Games	63	17	ST	A	AGA PC
5.	▼	4.	X-WING - Lucas Arts	59	18			PC
6.	▲	7.	COMANCHE - Nova Logic	58	23			PC
7.	▲	16.	LEMMINGS - Psygnosis	54	32	ST	A	PC
8.	○	8.	DOOM - Id Software	52	18			PC
9.	▼	6.	BODY BLOWS - Team 17	50	11	ST	A	PC
10.	▼	5.	STREET FIGHTER 2 - U.S. Gold	47	7	ST	A	PC
11.	▼	10.	GOAL! - Anco Software	45	14	ST	A	PC
12.	▲	13.	GOLDEN AXE - Sega	41	13	ST	A	AGA PC
13.	▼	11.	FRONTIER - Gametek	40	30	ST	A	PC
14.	▼	12.	ELITE - Acorn Soft	36	7	ST	A	PC
15.	▼	14.	SENSIBLE SOCCER - Sensible Software	35	8	ST	A	PC
16.	▼	15.	CANNON FODDER - Sensible Software	34	8	ST	A	PC
17.	▲	-	FORMULA 1 GRAND PRIX - MicroProse	33	30			PC
18.	▲	19.	HISTORY LINE 1914-1918 - Blue Byte	27	8	ST	A	PC
19.	▼	18.	FLASHBACK - Delphine Software	26	6	ST	A	PC
20.	▲	25.	DAY OF THE TENTACLE - Lucas Arts	25	12			PC
21.	▲	-	DOOM 2 - Id Software	24	13			PC
22.	▲	-	BATTLE ISLE - Blue Byte	23	15		A	PC
23.	▼	20.	CREATURES - Thelamus	22	4		A	
24.	▲	-	FIFA INTERNATIONAL SOCCER - Electronic Arts	21	18		A	PC
25.	▼	21.	BUBBLE BOBBLE - Taito	20	3	ST	A	PC

TP - trenutni pozicije igre, PP - profesionalna pozicija igre, NP - najbolja pozicija koju je igra zauzela, TG - trenutni broj glasova, MG - broj glasova u proteklih mesecima

Game Top predstavlja godišnji pregled najboljih igara. Liste svakodnevno menjaju članovi starijeg glasača za najomiljenije igre. Game Top 25 predstavlja trenutni presek najbolje plasiranih igara.

ISPOD CRTE

26. TETRIS	19	34. THE SETTLERS	11	42. BENEFACTOR	7
27. THE LOST Vikings	17	35. INDIAN CAR RACING	10	43. ALIEN BREED 2	7
28. TV SPORTS: BASKETBALL	16	36. UNIVERSE	9	44. SYNDICATE	6
29. SUPER FROG	14	37. COLONIZATION	9	45. WING COMMANDER	5
30. NERF ASSAULT	14	38. SECRET OF THE MONKEY ISLAND	7	46. THEME PARK	5
31. HUDSON HAWK	13	39. LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 3	7	47. THE CHAOS ENGINE	5
32. BATTLE ISLE 2	13	40. INDIANA JONES & FATE OF ATLANTIS	7	48. BUFF 'N' TUMBLE	5
33. DUNE 2	12	41. BODY BLOW'S GALACTIC	7	49. JAZZ JACKRABBIT	5

Ispod crte je lista igara koje su vrlo blizu plasmana na Game Top 25. Glasovi članova mogla lako proveri status tih igara.

ŠTA DALJE?

Priprema SLOBODAN MACEDONIC



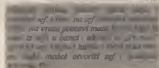
❑ **Ruff'n Tumble** * A * Šifre: 6581 (World 2), 3178 (World 3), 8392 (World 4), 7339 (završna scena).

❑ **Impossible Mission 2052** * Šifre za nivoce (važe za ilk robota): 1. ROCKY, 2. ROCKYV, 3. ROCKYX, 4. CHAIRI, 5. CHAIRV, 6. CHAIRX, 7. ROBYL, 8. ROBYV, 9. ROBYX, 10. MICROI, 11. MICROV, 12. MICROX, 13. FINALI, 14. FINALV, 15. FINALX, 16. EMPTY.

Menad Pavlović

❑ **Operation Stealth** * PC * Šta treba uraditi u sobi sa bibliotekom u koju se dolazi posle lavirinta?

Mašić



❑ **Fury Of The Furries** * PC * Kiselinu na četvrtom nivou čez preći tako što ćeš se zaleteti i stalno priskakati taster „Space“.

Duke'n Cowp

❑ **Ibi Joe** * A * Sve Glavonje se najlakše prelaze ako se pomeri na platformu koja se nalazi iznad njih i gadaš ih Molokovljevim koktelima.

❑ **Frontier** * Na početnoj poziciji (Mars III Lave) kupi Extra Passenger Cabin i ukrcaj nekog putnika. Zatim pokušaj da kupiš neki jeftiniji brod. Ovakvo ćeš dobiti novac od razlike među cenama, a ostaće ti brod. Kako se postavlja Shield Generator?

Krić

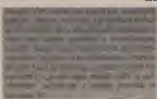
❑ **Prehistoričar 2** * PC * Šta treba uraditi na drugom nivou kod znaka za ulazak na treći nivo? (Ja bih prešao na treći nivo, a ti?, pit. ur.)

Nemanja Karanović



❑ **Leisure Suit Larry 3** * PC * Šta treba dati devojci u hotelu? Kada se može uzeti povrda o razvodu?

Mašić



❑ **Dylan Dog** * A * Kako se prelazi prvi nivo?

Mašić

❑ **Goal!** * A * Da bi snimio golove i reprize, potrebno je da formatuješ disketu u **Goal!** U glavnom meniju odaberi Options. Tu se nalazi opcija Clear Disk. Načini ćeš se u novom meniju gde treba da klikneš na Action Replay Disk, a zatim na opciju Format Disk.

❑ **The Chaos Engine** * Ako u toku igre pritisneš „Space“ uzimaš suigračevu vrtu magije, a njemu daješ svoja. Ovo važi bilo da igraš „Player & CPU“ ili „2 Players“.

❑ **Theme Park** * Da bi se obezbedilo od bankrota, kada počneš da padaš u minus smanji istraživanja na nulu. Tako ćeš samo zaradivati, a kada dođeš pristojnu sumu novca, ponovo počni sa istraživanjima. Drugi način je da izgradiš Roller Coaster tobogan (pojavljuje se posle dve do tri godine istraživanja). Na njega ljudi idu najviše, pa prema tome obrće najveće sume novca. Bazen se može koristiti ako ga otvoriš, izgradiš staze za čekanje (druga ikona sleva) i postaviš ih na levi ulaz. Jezero (Lake) služi samo za ukras. * PC * Kao ime upiši „Data“ i izaberi „Continue“; moći ćeš da igraš sa stranom u kome imaš sve proclanivne, igračke, zelenilo... Ovo je nezanimljivo za dalji tok igre, ali je korisno za pregled svih drangulija koje se pojavljuju tokom vremena.

❑ **Legacy Of Sorasil** * A * Kako se ulazi u zamak i šta se radi kada se istroše svi potezi za jedan ilk?

❑ **Arcade Pool** * Mogu li se i kako snimiti protivnički pogodi ukoliko se igra „Player vs Computer“?

❑ **Demol!** * Na koji način se snima status? Zbogom opcije „Save“ i destinacije, kompjuter samo zagrebe formatiranu disketu, a potom nastane tajka i ispiše se poruka „Insert Save Game Disk into Any Drive“. Šta je u pitanju?

Zoran Mark, Nivoi i Marko

❑ **Reunion** * PC * Kako na što brži način doći do novca i kako oformiti vojsku za odbranu planete, odnosno za napad na planetu?

Danijel

❑ **Reunion** * PC * Pošto se otkriju planete petog sistema, pojavi se ikona sa pitanjem koji je datum. Da li je u pitanju zašeta? Šta treba raditi?

Kreša

❑ **Goal!** * A * Imena igrača menjaš tako što izabereš Edit Team, potom izabereš tim i konačno Pick Players. Kada se pojavi slika sa brojem igrača i mestom u timu, klikni na ime i pritisni taster „Del“. Ime igrača će biti izbrisano i sada možeš upisati bilo koje ime.

❑ **Seek & Destroy** * Postoji li šifra za neograničeni broj života?

Memor The Spiderman

❑ **F-29 Realitator** * PC * Na koji način se sleće? Kako se uvlače flapsovi i točkovi? Kako se podešava lice pilota? (Dva-tri udara u glavu su dovoljna. Ni rođena majka ga neće prepoznati, prim. ur.)

❑ **Metal Mutant** * Kako se prelazi robot koji se pojavljuje posle prvog lifta? Na koji sprat treba ući?

Fanta

❑ **The Incredible Machine** * PC * Sedamdeset prvog nivo se prelazi na sledeći način: ispred meha postavi vetrenjaču i povelj je sa generatorom koji treba da se nalazi malo ispod otvora. Na generator priključi elektromotor i povelj ga sa pokretnom trakom koju ćeš postaviti ispod tri lopode. Na dnu kanala kojim pada desna lopatica postavi klackalicu tako da se lopata odbije prema balonu, a na kanap koji drži balon postavi makaze. Sa desne strane meha, malo ispod njega, postavi još jednu klackalicu čiji je lev krak niži. Ovaj nivo traži veoma precizno izvođenje. Zato pokušavaj nekoliko puta sve dok elemente ne dovedeš u tačan položaj.

Sveobčan

❑ **Quarantine** * PC * Kako se upotrebljavaju kupljena oružja?

Mašić

❑ **Premiere** * A * Kako se prelazi voz na kraju drugog nivoa?

Nis postigli jasnost recepte za prethodne nivoce. Osnovno je da gadaš lokomotivu dinamičkom i na taj način je sprečavati da te srigne. Zato je važno da us put zadržavajuš dinamiku. Naravno, podrazumeva se da moraš prethoditi rupe na pruzi i sagledati se svađe put kada nailazi zeleniški znak. Sve u svemu, potrebni su ti dobri refleksi, veštica putanja i malo vešće.





☒ **Lionheart** * Kako se prelazi brod na nivou u kome se jede na pici?
 ☒ **Arnie** * U haj - skor tabelu upiši RED WIZARDS OF THEY I i sa 'Help' oči moći da prelazi nivoe.

Milan Marjanović

☒ **Antec Tomb** * C64 * Kako se uzima tegla iz predsofija? Šta treba raditi kada se izade iz kuće?

En - Ka

☒ **Exodus 3010** * A * Kako se popravlja The Photon Regulator? Kako se izbegava policija koja traži šifru? Da li je moguće varanje stanum?

Dejan

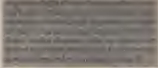
☒ **Eye Of The Beholder 2** * A * Šta je potrebno uraditi u sobi u kojoj se na podu nalazi „meko mesto“ (Soft Floor Room, prim. ur.) iz sobe se ne može izaći. Šta raditi na nivou na kome postoji hodnik sa nekoliko usta koja traže neke predmete? (Four Wind Tower Level 3, prim. ur.)

☒ **Eye Of The Beholder 2** * A * Šta je potrebno uraditi u sobi u kojoj se na podu nalazi „meko mesto“ (Soft Floor Room, prim. ur.) iz sobe se ne može izaći. Šta raditi na nivou na kome postoji hodnik sa nekoliko usta koja traže neke predmete? (Four Wind Tower Level 3, prim. ur.)

Milijunaš... obavezno uzmeće boni...
 na...
 broja...
 lakoće...
 igara...
 jedna...
 igru...
 lovaric...
 pravila...
 M...



☒ **Indiana Jones And Fate Of Atlantis** * Šta treba uraditi pošto se u levrintra pokupi zlatna kutija i kuglice koje se nalaze u njoj?



☒ **Traps And Treasures** * Kako se prelazi treći nivo koji se odigrava u piramidi?

MBoD i Marko

☒ **Nicky Boom 2** * A * Kada se pojavi slika sa dečakom na pici, pritisni taster 'Space' i pojavice se mesto gde treba upisati šifru.

Vedra

☒ **Alien Breed Tower Assault** * A * Kako glase šifre?

Kompetičija

☒ **Utopia** * A * Rakete se nikako ne mogu montirati na tenkove. Tenkovi imaju sopstveno oružje. Rakete podižu na zemlju, a u slučaju napada klikanjem na raketu dobijaš mogućnost da je laniraš (samo ako je neprijatelj u dometu).

☒ **Heliosfall 2** * U sobi Bogađe smrti moraš poginuti da bi dobio simbol. Otvorice se tajni prolaz i simbol će ti biti nadohvat ruke.

Uli Bogovoric

☒ **Repton 3** * C64 * Kako glase šifre za nivoe?

Marja - Is

☒ **Indiana Jones And The Last Crusade** * PC * Kako se vadi čep u prostorji sa vođom u karakombama?

Vado Gestvoda



☒ **Indy Car Racing** * PC * Posle izbora staze dolazi do menija u boku. U njemu se nalazi opcija Garage. Tu podešavaš svoj bolid pred trku: Fuel (podešavanje količine goriva), Wings (prednji i zadnji spojler), Tires (podešavanje podešavanje pritiska svake gume), Suspension (stajni trap), Chamber (ugađ izlaza guma), Shocks (tvrdica amortisera), Steering Lock (podešavanje ugla skretanja), i Gear Box (podešavanje menjača).

Vollera

Konferencija „Šta dalje?“ na BBS
 Poljka koristi se na sledeći način: u glavnom meniju izaberi „K“ (konferencija), a zatim „P“ (pristop). „Šta dalje“ je konferencija broj 4. Sa „C“ čitaš poruke, a sa „S“ šalješ svoja bila kome. Pristupanje ovoj konferenciji automatski odobravaš objavlivanje svoje poruke u redovnom broju „Sveta kompjutera“. Konferenciju, naravno, možeš pratiti pomoću off-line readera.



Svet kompjutera
 Šta dalje?
 Konferencija 31
 Prvi broj

Premda se za Commodore 64 skoro i ne pojavljuju nove igre, nismo imali srca da zaboravimo vlasnike „debeljka“. Zato pokrećemo novu rubriku, kako bismo novim vlasnicima skrenuli pažnju na stare, ali odlične igre za C64.

Ukloni ste koman-dosa i cilj vam je da se probijete do neprijateljske baze i uništite je. Možete pucati do mile volje bez bojazni da ćete ostati bez metaka. Kad se ispred vas svodi ogroman broj neprijatelja možete upotrebiti i bombu, prilikom na "Space". Igra ima tri nivoa. Na svakih 10 000 poena dobijate nagradni život. Kad stignete do vrata na kraju nivoa, morate uništiti sve neprijateljske vojnice koji se nalaze na ekranu. U posljednjem nivou bombama morate uništiti bunkere koji se nalaze sa obe strane vrata. Kad uništite i posljednjeg čoveka, videćete uništenje neprijateljske baze. Ako želite da igrate sa bezbroj života, pre startovanja igre ukucajte sledeće: POKE 2409,234: POKE 2410,234: POKE 2411, 234 (RETURN)

Commando



Cybernoid

Glavni junak je pilot male letelice (opremljene svim do danas izmišljenim oružjima), koji je ubačen u rrvdavu svesmrkkih pirata ne bi li „federaciji“ uspeo da vrati mirne i ostalo blago koje su pirati pokrali. Grafika deluje sasvim u redu a u kvalitet ostalog ne sumnjamo, s obzirom da je original igre pravljen za Spectrum a on je uvek, usled nedostatka grafike, imao sjajne i pametno uradene igre.



BC's Quest For Tires

Vreme zbtvjanja: preistorija. Ličnosti: svima poznati junaci stri-pa „Pečnari“. Dok posadina polako izmiče i kosa vam leprša na vetru, jurite na kamenom točku u zagrijaj svoje zatezobijene drage. Bilo bi lepo sač - nezadrživo jurite, ali nije tako, jer nailazite na prepreke: kamenje na putu, ono koje se kotrlja niz breg, kamenje koje pada iz vedra neba, drveće o čije grane možete razbiti glavu ako se ne sagnete, vodene površine koje prelazite pravovremenim skokovima na leđa kornjača ili prelećete drveće se za jednu dobroćudnu priču.

Kada se sudirite sa kamenom, padate preko nje-ga kao daska, zvezdice vam se roje oko glave, a točak će usled brzine odskakutati van ekrana.



Asterix And The Magic Cauldron

Obeliks je, u svojoj nesposobnosti, polo-mio Aspirinikaovo ka-zanje u kojem ovaj spre-ma magični napitak, pa je Asteriks dobio zadatak da promade sedam delova lozdica i vrati ih u selo. Asteriksa i Obeliksa put vodi od sela kroz šumu, tri rimska logora puna legionara, sve do samog Rima. Na ovom putu ih čekaju razne opas-nosti: divlji veprčić, legionari, a ako dosepuju u arenu, borba sa opas-nim gladijatorima. Asteriks mora



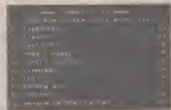
da snabdeva Obe-liksa veprčićima, kako bi ga ovaj sledo celim putem. Prilikom svake borbe, na ekranu se pojavljuje prozor sa uvećanim sprajkovima bova-ca. Borba se kontrolishe dš-jistikom, sa 2-3 poteza. Asteriks poseduje bočicu sa čarobnim napitkom ko-ji mu može pomoći u toku igre.

Pacman

Igra koja, uz razne verzije Space Invader-sa, čini odla-tinsku klasi-ku, ali neza-boravnu, ne-uništlivu i uvek intere-santnu. Pac-man je ste-kao veliku popularnost (u nekim zemljama su se odražavala javna takmičenja) upravo zbog jednostavnih pravila igre i zbog toga što je ona praktično neograničena, jer je svaki novi nivo sve biči i biči. Prošir-ljiva žuta ping-pong loptica jurf leviromom klopajući taču-će i voće. Ali i ona može biti uništena. Za to se brini dosa-dni, žli i uporni duhovi. Njima, međutim, pozli kada vaša loptica rjajpne pilulu u čoklu levirom. Tada duhovi popla-ve i potpuno su bezopasni po vašu gladićku.



Igre za C64 igrati smo bezuspešno firme „Alo Alo“



Vlasnici Commodore 64 koji žele da gledaju za Game Top 10 C64 treba da koriste isapan na stranicama rubrike „Top Note“



Wing Commander 3: Heart Of The Tiger

Svi koji su saznali sa kakvom ambicioznošću je pripreman *Wing Commander 3*, sa nestripljenjem su očekivali izlazak igre. Firma „Origin“ (ilitaj Kris Roberts i Dejvid Geriot) stekla je slavu i bogatstvo *Ultima* serijom i prvom *Wing Commander*om, još u doba 286 računara. Međutim, *Wing Commander 3* zahteva daleko više od obične 286-ke.

Ova igra isporučuje se na 4 CD-ROM-a, a ne na 2 kao što je pisano u SI 13. Minimalna prihvatljiva konfiguracija za igru (ne važi za sadamozhister) je 486 DX2/66 ili 486 DX/50 sa CD-ROM drajvom dvostruke brzine i akceleratorom na lokal busu, što vam omogućava solidnih 15 fps (frejmova u sekundi) Međutim, idealna konfiguracija bi bila Pentium/90.



16 MB RAM, sa Diamond Stealth 64 grafičkom karticom, CD-drajvom četverostruke brzine i 16-bitnom zvučnom karticom, što omogućava i više od 25 fps (mišljenje stručnog osoblja u „Origin Product Support“). Naravno, ovakva egzotična konfiguracija još je retka ptica u našim krajevima.



Obični smrtnici koji imaju samo 4 MB RAM-a ne treba ni da pomišljaju na nabavku *Wing Commander 3*. Minimum potreban za igranje je 8 MB, a oni koji raspolažu sa 16 MB mogu uz male modifikacije znatno da ubrzaju učitavanje igre i mislja. Da bi se igra prilagodila sporijim mašinama, moguće je smanjiti rezolucije VGA/SVGA, kao i detalja (High, Me-



dium, Low). Stručnjaci iz „Origina“ preporučuju da se u CONFIG SYS ubaci linija BUFFERS=99, iako u uputstvu preporučuju 25, to ubrzava učitavanje. Takođe je poželjno iskoristiti mogućnost kopiranja nekih fajlova na hard, prilikom instalacije.

Pored svega ovoga, igra zahteva još minimum 360K osnovne i 7000K gornje memorije. Ukoliko ne oslobodite barem toliko, prilikom pokušaja straćavanja igre na ekranu će se pojaviti odgovarajuća poruka koja vas obavestava o nedostacima određenog tipa memorije. Pošto *Wing Commander 3* zahteva specifičnu konfiguraciju sistema, i prilično neobuhvaćene vrednosti nekih opcija u CONFIG SYS i AUTOREXEC BAT fajlovima, a ne slaže se ni sa softverskim kešom i nekim rezidentnim programima, poželjno je napraviti boot disk.

Uvod u igru je profesionalno odrađen, veoma je lep i traje 12 minuta (full motion video). Međutim, morali su ga izvesti u digitalizovanih 320 x 200 (a kako bi Inače nagurali 3 sata animacije na CD-ROM). Govor je u potpunosti digitalizovan i predstavlja uživanje za uši. Prvo što će vas oduševiti po prestanku 12-minutnog introa jeste visoka rezolucija. Slika šatla koji je doleteo u docking bay! Impresionirajte i najzahtevnijeg igrača.

Wing Commander 3 zambljen je kao interaktivni film, što znači da utičete na dalji tok radnje i završetak igre. Postoji više načina na koji možete da se završi igra, mada je autor težio prvo iskustvo poraza: uništavanje Zemlje i sopotvnu dernevegaciju. Takođe, razgovor sa likovima utiče na njihov stav prema vama. U razgovoru možete da birate jednu od dve rečenice za koju smatrate da je ispravna. Ovakva interakcija od vas zahteva angažovanje, a ne da samo gledate film dok teče. Poželjno je da razgovarate sa svim likovima koje sretnete, jer onda imate više potencijalnih wingmana na raspolaganje. Rezultat razgovora sa likovima i pobeđe u borbama utiču na dalji razvoj igre. Sui-mame i učitavanje pozicija obavlja se preko Main Terminala, koji je dostupan na svakom spratu (deck). Pre započinjanja prvih misija, možete da izveštite određene zadatke na Simulatoru (Flight deck).

Beodvi koji su vam na raspolaganju su raznovrsni i izgledaju fenomenalno. Detaljne specifikacije o njima mogu se pročitati u priručniku uz originalno pakovanje igre, pa demo ovde samo spomenati najvažnije kako bismo običnim smrtnicima (bez CD-ROM-a) pokazali zašto treba da se približe bogovima i kupe CD-ROM drajv.

Warbirds (Terra Confederation) Vojsu beodvi Konfederacije predstavljaju sam vrhunac tehnologije u drugoj polovini 27. stoleća. Ovo je rezultat dve ključne nauke: kosmičkog inženjeringa i istraživanja naprednih materijala. Kosmički inženjering se razvio iz primitivne aeronautike na Zemlji u 20. veku istovremeno, istraživanje naprednih materijala odrazilo se na industriju koja proizvodi na konkurentnije lovcve tog doba.

• **Arrow (Light Fighter)** Ovaj lagan i svestran lovac je odličan izbor za borbu na kratkom rasstojanju, kao i za praćenje konvoja. Krasi ga dobro upravljanje i si sem za održavanje života pilota. Jedini nedostatak su mu slabiji štitovi i oklopi.

• **Helicat V (medium Fighter)** Pokazao se solidnim u svim borbenim situacijama. Često se koristi u borbi protiv lakih lovcava, ili kao pratnja. Osećiva kontrola brzine, kao i mali radijus okretanja čine ga najsolidnijim brodom u floti.

94 • **Escalibur (heavy Fighter)** još uvek se nalazi u eksperimentalnom stanju razvoja. Ako se pokaže uspešnim, moći će da se suprotstavi svakom brodu kojeg proizvedu mačiči.

• **Thunderbolt VII (heavy Fighter)** Iako manje pokretljiv od Arnowa i Helicata V, poseduje ogroman broj topova i projektila. Gde taj opali, tu trava ne raste. Neprijateljski lovcvi nastoje da ga zaobiđu u širokom luku. Jedino mu laki lovcvi ponekad izmaknu.

• **Longbow (bomber)** Ima samo jednu namenu: ispaljivanje torpeda na neprijateljske nosače i krstare. Njegova jedina mana je slaba pokretljivost i spor ubrzanje, pa zato lako postaje meta brzih neprijateljskih lovcava.



Warbirds (Kilrathi) Iako su Kilrathi otikli osnovne zakone aerodinamike relativno kasno u istoriji, njihova boševnost i agresivnost prostrukovala je potpunu posvećenost mačiča, tako da se sada mogu nositi i sa ljudskom tehnologijom. Sa prednošću svojstvih tehnologija, mogu se bez straha suprotstaviti ljudima. Svaki njihov brod ima prednost: ali i nedo-



stacike koje ljudi mogu da iskoriste u borbi. Naravno, treba i sami da se čuvate kako Kilrathi svoje prednosti ne bi iskoristili na vama. Podaci koji slede saku-



piljati su od vojnih pilota. Špiljama, pa čak i cvrlja koji su plašili najkрупniju čunu za njih. Stoga im dugujemo poštovanje i konačnu pobjedu

● **Daraker (Aight fighter)** Posjeduje izuzetnu pokretljivost i brzo izvođenje lupanga. Njegove mane su lažni šturovi i oklop, ali to nadomešta velikom brzinom, što ga čini teškim za praćenje tokom borbe.

● **Dralahi IV (medium fighter)** Pošto je pretrpeo dekadu unapređenja, Dralahi IV može se usporediti sa Thunderboltom. Nešto je brži i pokretljiviji, ali ima osrednje štitive i oklop.

● **Vinkroth (heavy fighter)** Teški lovac Karsta Kilrah. Ije su performanse malo bolje od broda Thunderbolta. Koristi se kao pramja važnim brodovima i za izviđačke misije.

● **Srakhka (stealth fighter)** Jedini stealth lovac koji se masovno proizvodi. Srakhka je brod koji se više oslanja na sakrivanje nego na vatrenu moć. Dva meson topa i duo lasera služe za odbranu od neprijateljskih lovaca. Poznati su slučaj da jedan Srakhka eliminiše četiri Helicase za manje od deset minuta.

● **Pakaboh (bomber)** Po nameni i naoružanju veoma je sličan Longbowu. Opremljen impresivnim topovima. Pakaboh može da se bori protiv vode lovaca odjednom. Načelna pramja za mu lovci Dralaha i Daraker.

Kopirni vrvi od raznih instrumenata. Tu su radar, ritalan, indikator snage lasera, kočnice goriva, trenutna brzina, nametana brzina, aktivni topovi ili periskopi, autopilot lampica, misiliste lock lampica,

displeji... Levi displej može da ima jednu od sledećih funkcija: oklop i šturovi, naoružanje, komunikacija, oštećenja, distribucija energije, ili retrovizor. Sistem za distribuciju energije raspolaže sledećim mogućnostima E engines, 'W' weapons, 'S' shields, 'D' - damage repair. Desni displej prikazuje podatke o meti: identifikacija broda i udaljenost, ili slika broda i oštećenja na šturovima i oljopu. Moguće je povući i navigacionu mapu na kojoj su prikazani položaji vašeg broda i mesta na koja treba da ide.

U borbi, kao i do sada, može se komunicirati sa svojim brodovima ili sa neprijateljem. Dok neprijatelj možete da uputite rane naredbe. Podaci o oštećenjima mogu se dobiti u tekstualnom i grafičkom modu. U tekstualnom modu daju se procenti, a u grafičkom boje. Žuta pokazuje oštećenje, crvena uništenje a smeđa popravljnje oštećenog sistema.

Sama borba se veoma razlikuje od Armade. Promenjeno je funkcionisanje radara i dodate su neke nove stvari. Upravljanje brodom i praćenje protivnika je teže nego u Armadi, dok je njihovo uništavanje lakše. Mnogi igrači misle da je borba u Armadi lepše urađena, što je možda i tačno, ali je zato atmosfera u *Wing Commander 3* uspešnije dočarana. Sletanja mogu da se svode automatski ili manuelno (za razliku od Armade, sve je animirano).

Ako dođete u poziciju da branite našu planetu i izgubite, zaroblite vas mačori. Tokom razgovora sa

vođom krznenih loptica, oba ponuđena odgovora vode u smrt. Ako molite za milost sledi jednostavna dezintegracija, ali ako zadržite ponos, mačori će vam kandidacija probje u terobu, podigne metar uvis i lažovne momentalno anemija. Zaključak: Zemlja ne sme pasti u ruke Kilrahima.

Kontrolu u igri je, pored miša i klasičnog džojstika, moguće osvariti još *Flightstick Pro* i *Thrustmaster* palicama. Tokom borbe pritiskom na "Alt-O" dobija se meni u kojem se vrše podešavanja detaljnije grafike. VGA/SVGA moda, načina upravljanja, igračkih parametara (neranjanje i sl.) položaja kamera koje snimaju bitku, zvučnih parametara, nivoa težine, čak i snimanja pozicije usred bitke (3).

Wing Commander 3: Heart Of The Tiger postavlja nove standarde u proizvodnji kompjuterskih igara. Prava je šteta što većina domaćih igrača još dugo neće moći da iskoristi sve njegove potencijale. Radebim srećnicima koji imaju P 90, W32 proširite nezaboravu avanturu.

Veljko KUKOLEČA



U ladanju firme "Time Warner Renegade" dolazi dugo očekivani nastavak jedne od najboljih (i najprofitaibilnijih) fudbalskih simulacija. Igre koja je postala zaštitni znak "Sensible Softwarea" ("Simon Foster, Wizard Ltd.).

Glavno unapređenje koje krasi *Sensible World Of Soccer* skoro ni u jednom segmentu se ne odnosi na izgled i izvođenje. Pogled na teren je iz standardne ptičje perspektive, likovi su još uvijek stili, kontrola nepromenjena. Međutim, sve ostale karakteristike, kao i samo "serc" programa doživeli su manje ili veće izmene kojima čemo se u daljem tekstu posabaviti.

U znatno bogatijem glavnom meniju odmah se uočav a gomila novih opcija, jedna od njih je i *Edit Tactics*, kojom se vrši promena sopstvene taktike, tj. položaja igrača na terenu (maksimalno šest razlikih). Potrebno je odrediti osnovni položaj igrača prema brojevima od 2 do 11.

Što pruzta neograničene mogućnosti raznih kombinacija, pa u budućnosti ne sme biti mesta žalbama upa "gde su moji igrači?"

!! Edit Custom menija, gde se vrši kreiranje sopstvenih u-

Sensible WORLD OF SOCCER

mova postoji mogućnost importovanja nekog postojećeg tima i njegove modifikacije (kao ranije nije bio slučaj). To omogućava jednostavnu promenu sastava tima kada do toga dođe (bolje nego da stalno iznova igračima za nove verzije igre).

Options meni je obogaćen opcijom koja se odnosi na favorizovanje timova, odnosno da li će timovi biti iste jačine (tj. da li će se suparnički igra-

či kretati istom brzinom). Ili će se njihova snaga meriti prema popularnosti, što je bio slučaj u ranijim verzijama.

Značajna novina je i mogućnost igranja uz vođenje kluba (Player Manager), ili samo vođenje (Manager), bez aktivnog učešća. To se postiče opcijom Career, kada se otvara meni za izbor tima koji želimo da vodimo, a odmah zatim novi meni sa gomilom opcija koje se mogu videti u raznim menadžerskim igrama, a na kojima se sada nećemo zadržavati.

Ipak, ono što nam više raduje jeste (prema informaciji proizvođača) cifra 1560 koja se odnosi na broj postojećih timova sa svih meridijana (uključujući i par većih jugoslovenskih), kao i gva veća zaključena koja obuhvataju svei kao celina, pojedine kontinente i njihove zemlje (obuhvaćeni su i prostori za koje ne bismo ni pretpostavili da imaju fudbalska udruženja).

Sama igra je dosta teža u odnosu na prethodnike. Mnoge cize kojima smo punili protivničke mreže više jednostavno ne pale, kao što su recimo fetsive sa žvce šemašterca, golovi iz kamera i slično. Ukliđavanje je mnogo rizičnije. Jer često rezultuje žutim ili čak i crvenim kartonom (sudija je konačno na terenu), a oduzimanje lopte protivniku je prava avantura. Jedino se štopovanje lopte i, donekle, dodavanje odigrava lakše i preciznije nego pre.



Grafička predstava izreza je takođe izmenjena, pa postoji i publika koja je, uz to, odevena u boje koje brane suparnički timovi. Zvuk je takođe izmenjen i dosta poboljšan (to se naročito odnosi na zvukove sudijeke pitaljke), dok su ostali tehnički elementi pretrpeli manje ili nikakve izmene.

Sensible World Of Soccer donosi mnogo više uapredena nego mana i predstavlja daleko realniju si-

mulaciju. Velika težina igre zahteva uporno i dugotrajno vežbanje, što ipak predstavlja pozitivnu osobinu (verujemo da će se broj onih koji smatraju ovu simulaciju ping pongom za 22 igrača drastično smanjiti).

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Igre za Amigu igrali smo ljubaznošću M & S Softa



The Lion King

Nismo dugo čekali da poste fantastičnog Aladina dobijemo još jedan pod saradnje „Disneyevih“ i „Virginovih“ igračkih radionica - *The Lion King*. Naravno, igra je radena na temu istoimenog crtanog filma koji je postigao ogroman uspeh (treće mesto na listi gledanosti u SAD i Evropi prikazujući se u nekoliko hiljada bioskopskih dvorana širom sveta. „The Lion King“ je nedavno doživelo „TV premijeru“ i kod nas prikazan je na Dečjem kanalu TV Politike.

Za one koji nisu gledali crtani film, evo kratkih odrednica. Glavni lik je lavić Simba, sin kralja lavova. Da ne bi sve bilo kao u bajci, tu je i zli smrc Skar koji namerava da postane kalfi umesto kalifa, tj kralj umesto kralja. Naravno, zadatak igrača koji je u ulogu pomenutog Simbe jeste da ne dozvoli puč i svrgavanje oca Mufaze

Prvo što ćete uočiti je neverovatna sličnost sa Aladinom, pre svega u izgledu i detaljnoj animaciji likova (prilikom trčanja, skakanja, hvatanja na hivicu platforme, kočenja itd.), jer su u potpunosti

preuzeti iz crtanog filma. Tu su i zanimljive scene između nivoa i prilikom gubitka života, kao i duhovito izvedeno čekanje na igračevo poziv (Aladin se igrao sa jabukom, a Simba kovi leprir).

Veliku važnost u igri ima Simba utrlj, a na skalama koje se nalaze u gornjem levom i desnom uglu ekrana očitavaju trenutnu snagu glasa i energiju. U donjem levom uglu stoje podaci o broju preostalih životaca (na po četku ih ima jedan, tri ili devet, što zavisi od nivoa težine koji ste izabrali u Options meniju). Svesovi su vrlo lepo osmišljeni i razlikuju se kako po ambijentu tako i po strukturi. Na većini nivoa postoji određeni broj bubu koje treba skupljan jer pune energetsku skalu do maksimuma i omogućavaju igranje bonus nivoa. Među njima ima i otrovnih „Trojanaca“, ah su prilično ređi i lako se prepoznaju po ne baš uzornom izgledu.

Pride Lands je prvi nivo i odvija se u šumskom ambijentu. Zadatak je sprovesti Simbu do ulaza. Da sve to ne bi izgledalo kao bezopasna šetnja kroz džunglu, pobornici se lavlje krvi žedna nula. Sve ih umikavaju gaženjem ili nasakanjem, s tim što bodiljavo prase morate prvo snažnim krikom ili kočenjem eboriti na leđa, kako bi njegove bodlje postale bezopasne. Hljeni na kraju nivoa treba skakati po grbači dok ne skapa

Roar At Monkeys je natisp na početku drugog nivoa. Da li je to naziv nivoa ili samo savet, teško je reći. U svakom slučaju, savet je koristan. Naime, nivo se sastoji od raznih životinja koje koristite kao platforme i koje će vas, ukoliko ih pravilno upotrebljavate, odvesti do ulaza. Potrebno je krikom naserati različite majmune koji vise po granama da promene položaj, jer oni bacaju Simbu iz ruke u ruku kada ga se dočepaju. Pravilnim usmerenjem, Simba će napredovati kroz nivo i doći do, uslovno rečeno, drugog dela drugog nivoa. Ode tu na jpotrebni dobi refleksi, jer se nalazite na noju koji je u punom trku, pa skačući i saginjući se kad treba, izbegavate razne opasnosti. U početku su vam

prepreke najavljivane svezlicom koja pokazuje šta treba da uradite, ali je kasnije sve prepusteno vašem osluku o i ju-ničnoj desnici.

Elephant Graveyard ili groblje slonova, u potpunosti je dočarano sjajnom grafikom i zvukom. Pravi doživljaj predstavlja skakanje sa priljena na prijen, vežbanje o džinovsku bednjaču, kočenja



kroz gradni koš itd. Ali, nema mesta ovim bezazlenim dečjim radostima, jer je okolina prepuna raznoraznih manjaka željnih mladog lavjeg mesa. Tu su kveločne hljene i odvarni lehinari. Dober vest je da se ubijaju vrlo jednostavno - samo im treba skočiti na glavu u pravom trenutku: loša vest je to da je ovaj uslov vrlo teško ispuniti.

Štampede predstavlja krdo od par hiljada pobesnelih afričkih antilopa koje besomučno žure za vama veoma uskim kanjonom. I žurda povremeno isušavaju grusi čijih se kopita treba čuvati, a treba izbegavati i stenjence koje se iznenada pojavljuju na stazi!

Ostale nivove upoznaćete sami. Svojom odličnom grafikom i zvukom kao i uzvanrednom atmosferom, *The Lion King* je izuzetno prijatna igra. U njoj će, doduše, najviše uživati najmlađi članovi igračke populacije, ali ne smeta da im se pridružite

Ili GAŠIĆ



Igra postoji i u verziji za Amigu

Jammie

Nije reč ni o kakvom filmu, već o čisto uličnoj košarki, jer "Jammie" u slobodnom prevodu znači "zakucavanje". Ova fantastična igra stize nam od "GTE Interactiva Media" koja postoji već nekoliko godina, ali njihove igre postaju zanimljive tek u poslednje vreme. *Ammie* na momente podseća na film "White Man Can't Jump", Verzija ove igre postoji i na CD-u, koji će (nadamo se) ubrzo stići i kod nas. Na CD-u će navodno biti proširen izbor igrača i igrališta.



Mogu igrati jedan ili dva igrača, a ponudena su tri lika. *Roxy*, *Chili* i *Slade*. *Judge* (studija) je jedini lik kojeg ne možete izabrati za svog puena. Sa svojih 2 metra i 95 kilograma, ovaj trokružni šifonjer nadmoćno dominira pod košem. Svojom životinjskom upornošću, snagom i brzinom predstavlja najopasnijeg protivnika.

Ako igrate udvoje, možete da birate i jedan od tri ponudena terena. *Slamhaven*, *Snakepit* ili *Fisheads*. Kada izaberete oba igrača i teren na kome ćete igrati pojavice se novi meni gde treba izabrati tip igre.

1 on 1 - Pobeđuje onaj koji prvi postigne 21 poen igra se sa faulima.

Sweater - igra se takođe do 21, samo bez faula
2 Hor - Takođe se igra do 21 sa faulima, samo morate da pucate sa jednog od dva ružičasta krstića.

Počen - isto kao *1 on 1*, ali fazon je u tome što, ako imate 20 poena, prevarajte se u 10, pa morate da postignete bar jednu triku da biste pobedili.
Slames Jedu - Samo zakucavanje.



Komande sa tastaturu:
O - normalna akcija
T - pojačanje crvene boje
G - pojačanje zelene boje
C - pojačanje plave boje
P - pojačanje orne boje
I - pojačanje teke boje
A - izostavlja
X - izlazak u DOS
Dif - skok (bez koptre) / pucanje (sa koptrom)
Alt - guranje
Space - faul i izlazak u DOS za prvog igrača
Enter - faul i izlazak u DOS za drugog igrača
Kursorne strelice - prvi igrač
dizajst - drugi igrač

In 21 T - Igra se do 21 sa faulima, ali sa ružičastih krstića.

Prmpj - Prvi koji postigne deset poena je pobeđio. Nema faula, ali puca se samo sa pokretnih ružičastih krstića i to sa dve lopte.

Kada igrate protiv kompjutera, ne birate ni igralište ni tip igre. Pre utakmicu, kursorom strelicama levedesno poveljavate smanjite količinu novca

na koju se kladite. U *Options* meniju podešavate zvuk, količinu povraćenja i slenga tokom igre. Uнесите pasvove i izlazite u DOS. Sleng je svrno dobro urađen i dobro sinhronizovan, tako da nije nepojma atmosfera igrati *Jammie* bez zvučne kartice.

Kada se približite košu i treba da zakucate, kamera zamera igrača u takozvani *Slam Gam* tako da se cela akcija odlično vidi. Kad ste faulirani, približite "Space" ili "Enter" i izaberite *Call Fou*. Imate ih samo pet na raspolaganju. Kada se ispiše poruka

Cleric ne možete da pucate, jer će se poen računati protivniku. Umesio toga izadite iza trojke dok se poruka ne izbrise.

U ovoj igri nije neophodno košarkaško umeće, dribling, šut itd. (za razliku od *Airhaed Jordan In Flight*), već je mnogo bitnije gurnuti protivničkog igrača, odzdrati mu koptu, izbaciti je dovoljno jako pomoliti se da treffi koš. Nema govora ni o nekoj većoj inteligenciji i promućunosti protivnika. Ipak, kao igra za dva igrača može vam priuštiti višestruvu zabavu.



Nekoliko šifri za kraj glase: MUKYMYC, DRR-BNSN, STPKUNR, SSKHYDN, TZMYNYN, THMSLNS "GTE Interactive Media" najavljuje još dve igre, *Rapid Assault* i *FX-Fighters*. Nadajmo se da će bitu dobre kao *Jammie*.

MILOS PAVLOVIC
Igor GAŠI



Dungeon Hack

Trilogija *Eve Of The Beholder* sigurno predstavlja najpoznatiju i najpopularniju seriju FRP igara ikada napravljenih za kompjutere. Nastala na osnovu pravila fantastičkih društvenih igara iz serije *Forgotten Realms*, ova trilogija je do danas osvojila po mnogo čemu neprevaziđena. Mora se priznati da na tržištu treći nastavak nije prošao tako dobro kao prethodna dva (najvećim delom zbog prilično lošeg i nezanimljivog scenarija), ali globalno gledano, *Eve Of The Beholder* je ušao u legendu kompjuterskih igara, a to svakako i zaslužuje.

Kada neka igra, ili mnogo češće trilogija, doživi veliki uspeh kod igrača, programeri se ponekad odlučuju da na tržište izbace neku vestu *Consolaci-*

on *Klisa* koji će svakom omogućiti da sa manje ili više uspeha svom igru koja je neodoljivo podsećala na original. Ne treba posebno pominjati da osnovni razlog za povlačenje ovakvog poteza leži u pokušaju da se zaradi još veća suma novca bez preteranog truda. Firma "SSI" se odlučila upravo na ovaj potez time što je objavila igru *Dungeon Hack*. Iako je *Dungeon Hack* kod nas sugao sa priličnim zakasniljem, treba mu posvetiti pažnju jer ovde po prvi put imamo mogućnost da sami kreiramo svoj sopstveni FRP.

Ni ova igra se scenariji nisu potrudili da smišljaju originalnu priču, tako da je klise potpuni nekakva čarobnica vam daje zadatak da istražite dre-

vne katacombe smeštene u velikoj močvari i donesete magičnu kuglu koja joj je iz ko zna kojih razloga potrebna. Posle ovog nezanimljivog uvoda sledi izbor lika. U programu postoji određeni broj unapred kreiranih likova koji su vam na raspolaganju, a ostavljeni je i mogućnost da kreirate obvisite sami. Prvo što ćete zapaziti jeste da možete stvoriti samo jedan lik. Ovo praktično znači da *Dungeon Hack* nije klasičan FRP i da kroz katacombe ne možete voditi družinu, već samo jednog čoveka. S obzirom da ne postoji podela uloga, najbolje je izabrati lik koji u sebi objedinjuje en najvažnija "zanimanja", ratnik (*Fighter*), sveštenik (*Cleric*) i čarobnjak (*Magel*). Pored već poznatih "zanimanja", *Dungeon Hack* donosi i jedno

novo a to je Bard. Po svemu osalom kreiranju lika je sličnino onom u seriji *Eye Of The Beholder*.

Posto formirate svoj lik, ulazite u meni u kojem možete podesiti težinu igre. Opcija *Custom* je najzanimljivija i uvodi vas u poseban deo programa koji omogućava da samostalno kreirate katakombu. Ovdje postoje dve grupe opcija: *Dungeon Generation* i *Game Environment*.

U grupi *Dungeon Generation* podeľavate broj spratova katakombi (10-25), frekvenciju pojavljivanja čudovišta, hrane i blaga, broj magičnih zamki i zidova (illusionary walls), pojavljivanje rupa u podu itd. Takođe, možete po principu „uključeno i isključeno“ odrediti da li će tokom igre biti podvodnih spratova (poznato iz *Beholdera 3*), magičnih zamki, videsprasnih zagonetki, kao i to da li će streati besmrtne kreature. U okviru *Game Environmenta* vršite sledeća podeľavanja: koliko su pouzdati opasno da li će bacati čiti na vas, snagu magije, potrošnju hrane i jačinu otrova. Kada sve opcije postavite onako kako želite, kompjuter će pristupiti finalnom generisanju igre.

Glavni ekran u igri veoma podseća na ekran iz *Eye Of The Beholdera*. Gornji desni deo je rezervisan za poznati pogled „u prvom licu“, a ispod njega se nalaze strelice za kretanje, kompas i vađ lik. U levom delu ekrana su prikazani inventar, opremljenost lika, kao i deo mape nivoa na kome se trenutno nalazite. Postojanje mape je značajna novina, tako da više nema potrebe za zamornim crtanjem mape tokom igranja. Na mapama

su obeležen svi značajni objekti (stepeništa, teleporti, predmeti itd.), a posebno je interesantno i da su date pozicije svih neprijatelja na nivou u datom vremenskom trenutku. Mapu je moguće



snimiti na hard disk ili je odštampati na štampaču.

U meniju *Game* je izbačena opcija *Scripte Scrolls*, pa se sada zapisivanje novih magija vrši tako što se prajamentom direktno ikliče na knjigu magija *Pray For Spells* i *Memorize Spell* i dalje postoje. Zanimljiva je opcija *Show Creature Totals* koja predstavlja statistički prikaz broja neprijatelja koje ste pobedili. Sama tehnika igranja je pospuno ista kao i u *Eye Of The Beholder* i zato je nećemo posebno opisivati.

Mnogo je značajnije reći nekoliko reči o samom generisanju igre i o tome kakvi se „protonoidi“ pri tom dobijaju. Nesporna je činjenica da možete znatno uticati na opšti izgled igre, ali je isto tako značajno da na one najbitnije elemente koji čine jolan FRP nemate nikakvog uticaja. Pre svega, niste u mogućnosti da

sami kreirate izgled lavirinta, ne možete po svom nahođenju raspoređivati neprijatelje i konačno, ono najvažnije, ne možete sami smišljati zagonetke i uklopiti ih u lavirint. Sve ovo upućuje na zaključak da igre napravljene pomoću *Dungeon Hacka* ni blizu ne mogu biti slične i izuzovne kao originalni *Beholderi*. Razlog za ovo leži u tome što su programeri ugradili veoma malo originalnih zamki i zagonetki, tako da se igra u suštini svodi na šetnju kroz hodnike, ubijanje neprijatelja i lagano napredovanje kroz katakombe do konačnog cilja. Baš zbog toga što je igra tako surovašna pravim problemima, vrlo je teško zaglaviti se na nekom mestu. Dakle, *Dungeon Hack* možemo preporučiti onima koji po prvi put žele da se opoznaju u žanru FRP igara, a „profesionalcima“ možemo poručiti da će im cela stvar delovati krajnje smešno.

Najbolja karakteristika ove igre je njena nepredvidivost. U koliko vas *Dugar* vi započnete da igrate *Dungeon Hack* odvojeno i na različitim kompjuterima, posjeduje teoretsku mogućnost da kompjuter generiše isre igre, ali je verovatnoća da se to zaista

desi jednaka nuli. Iste će sasvim sigurno biti različite, pa će biti besmisleno da drugar postavljate pitanja tipa: „Kako si prešao ovo ili ono?“ *Dungeon Hack* je igra koju morate završiti sami!

Slobodan MACEDONIC



Za one koji ne znaju koncepciju *incredible* igara, treba odmah na početku objasniti da su zasnovane na legendarnim scenama iz crtača kadra, recimo, kojot želi da uhvati puca trhačicu, pa kombinujući razne aparate i predmete pokušava da ih međusobno uskladi i ostvari svoj cilj. Vađ zadatak je, dakle, da kroz deo setine nivoa uradite ono što potencijalni fizičari iz crtača nisu uspevali. Za igru su se pobornili modeli iz „Dynamix“ ogranaka softverske kuće „Sierra“.

Kao i u prošlom nastavku, moguće je redom igrati zadate nivoe, praviti i editovati sopstvene, a značajna novina je igra za dva igrača. U som slučaju igra se na vreme čiju dužinu



sami određujete. Tutorial opcija objasniliće vam sve elemente igre, ako negde zapnete. Novost je da, kada kliknete na lupu, za svaki predmet u inventaru dobijete potpun izveštaj uključujući i njegovu funkciju.

Prvi zadaci nisu uopšte teški, tako da ćete ih rešiti iz jednog čuga. Standardno, svaki predmet možete (ako je to predviđeno) razsecati, rotirati, a nekima i programirati vreme aktiviranja. Uveden je *Control Panel* sa sličnim funkcijama kao u

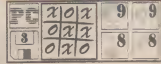


igri *Sid & Al's Incredible Toys*, uz neke dodatne podopcije. Tu je i vađ vodič kroz igru, profesor Tim, simpatični čilika koji će vam igru učiniti još lepšom i zanimljivijom.

MILIO KRSTAJK



Light bulb creates both traps and obstacles and the main transportation.



NASCAR Racing

Dugo očekivana „Papirusova“ stimulacija vožnje sportskih kola je stigla. Ako želite da igrate u SVGA modu, igra zabava 8 MB RAM-a i CD-ROM verziju, ali je možete startovati i sa 4 MB, naravno u VGA modu. Grafika je sasvim pristojna i u VGA modu, a ni zvuk nije za bacanje i preporučujemo da ovu igru svakako kupite kroz vaš hard disk. Za ovo zadovoljstvo treba odvojiti 4 HD 3.5" diske, te 12 MB na hard disku.

Nakon impresivnog uvoda, pred vama će se naći meni sa nekoliko jasnih opcija. Tu se možete opredeliti za pojedinačno utrku (Single Race), Šampionat (Championship Season) ili igru preko modema (Multiplayer Race), a možete da podesite i neke parametre vezane za samu utrku. Ukoliko staberete Single Race, moći ćete da odaberete neku od 9 ponuđenih trka. Nakon izbora staze možete se uvezbaćati sa njom (Practice), otići u garažu, ili preći u kvalifikacije. I Garaže možete uraditi sve, od promene i prepreda guma do spolera i gon-

ite da ste dovoljno uvezbani, idite na opciju Race.

Trka je odlično urađena, kao što je to uosamlom bio slučaj i sa Indy Car Racingom. Sa leve strane, posle svakog kruga, vidi se ulaz u pit, u slučaju da vam zatreba. Osećaj vožnje urađen je prilično verno, komande su odgovarajuće, te nema ra-

90

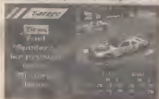


Opcijom Championship Season startuje šampionat trkom u Atlanti. Preseason Testing je testiranje u kome možete voziti bilo koju od ovih staza, što možete postići i opcijom Practice Opcijom Multiplayer Race (zaključivanje preko modema) nalazili nismo probali, pa o njoj ne možemo ništa reći. Driver Info i Opponents sadrže podatke o svim učesnicima trke, koje možete promeniti.

Opcijom Options možete promeniti kontrolu vozila, realnost u odnosu na pravu stazu, protivnike, pomoć pri vožnji, grafiku i zvuk. Opcijom Realism podećavate dužinu trke u procentima u odnosu na pravu, oštećenosti vozila, žute zastavice, Pace Lap i Weather (promena vremena) možete promeniti temperaturu, pravac i brzinu vetra).

A pre dve godine je za ophladu vozilo dva kilometra vezanih ognu. - Kasni ovak, čitatelji filma „Ko to tako peva“

MILKO KRSTAJIĆ



va, izaberišti Aler Session, možete preći u kvalifikacije, ili pogledati sa kog mesta krećete. Nakon kvalifikacije ide Warm Up - zagrevanje pred trku. Ako mis-

zloga da ne uživate u „prađenju“ po stazi i ostavljajući svojih oponenata da se guše u oblaku koji otaje za vama



Igre za PC igrali smo ljubaznošću Difer Softa

SHADOW FIGHTER

Nova igra u nepreglednom nizu borilačkih simulacija, koje se u poslednje vreme množe kao zrnaš dolazi iz „Gremilin Interactiva“! Već iz samog naslova nije teško pretpostaviti da je tim italijanskih programera „NA, P.S. Team“ pri pravljenju igre smao za uzor legendarni Street Fighter.

Ni, bilo bi zaista nepošteno reći da je Shadow Fighter običan plagijat, jer poseduje čitav niz osobina koje igru čine prihvatljivom svim kategorijama igrača. Tehničke karakteristike, tačnije grafika, nisu baš na najvišem nivou, ali je to više nego nadomesteno fenomenalnom izradom, izvrsnim zvučnim efektima, bogatstvom različitih pesaka, likova i njihovih pokreta.

Opciono podmeni nudi širok izbor opcija koje se odnose na na težinu igre (na Easy nivou moguće je preći samo deo igre) vreme trajanja



borbe, in vrste zvučne podloge, ktrv na ekranu i mogućnost „kontuzovanja“, što igraču (ili kompjuteru) omogućava da završi borbu nekim efektnim potezom (slično kao kada se u Moraii Kombatu ispiše „Finish Him/Her“). Glavni me-

ni mudi izbor berbe između dva igrača, igrača i kompjutera i borbe za titulu, Championshipi

Na raspolaganju se čak trinaest različitih lokacija širom sveta od Amerike, preko Tibeta, pa sve do Japana. Svaka od njih se odlikuje karakterističnim pejzajem, zvučnim efektima i protivnikom izbor boracka je još bogatiji i nudi meni od čak šesnaest razlika potpuno različitih osobina. Što znači da će proteći dosta vremena dok vam Shadow Fighter dosadi. S obzirom na različite karakteristike i veliku zanimljivost, preanaliziramo svakog borca u dve-tri reči.

Slamdunk, kotarkaš soliterne visine, predstavlja najbolji izbor za početnike jer ima vrlo efikasno

udarac nogom iz okreta (uštro mawashi toki geri) koji bez problema savladuje 90% neprijatelja (izvodi se sa pucanje + gore + suprotan smer).

Electra, zanosna plavušica, prvi sudar“ će vam učiniti nezaboravnim iskustvom kada vas prorese sa par hiljada volti i sasvim sigurno je jedan od najtežih protivnika.

Sorta, kikbokser, jedan od lakših protivnika na kome možete isprobavati udarce (oprez, ima moćan udarac i mač empi suću)

Jurgen, policajac iz Nemačke, uključuje se na nurn samo da bi ulovio nekog kriminalca. To što je predstavnik zakona nimalo mu ne smeta da obilato koristi pištolj i pendrek, te ga zato treba gađati iz šikoa.

Cody, američki silni borac, jedan od lakših protivnika, jedino mu

85





je nezgodan udarac nogom iz okreta (ušibio tibi gen!), kojim protivnicima zaveže crva za kličmu.

Fakir, kako mu i ime kaže, voći da se petlja sa magijom i nestajanjem, ali kada ga jednom dohvatile, nema mu spasa.

Salvador je momak sa naprednim sposobnostima, a jedna od njih je previranje u ogromnu divlju maštinu koja protivnika seče na fronce. Prvih nega treba brzo, ali ne doerollu mu da izvede neku od specijalnih tehnika.

Kary, čovekolika prikaza sa Tibeta kome ni mama ne može da kaže „čedo“ nema mnogo udaraca u svom arsenalu, ali kada vas jednom dokači...

Toni, visoki momak italijanskog porekla ima pozamašne zalihe hepo-kacū i vstacionatorskih džid džabnda kojima rođilja neprijatelje, ali je prilično ranjiv (ne koristi često blokove), pa ne predstavlja veći problem.

Lee Chen se čitav život prepriao za tamir u raznim manastirima širom Kine. Odlikuje se nezgodnim „specijalkama“ velikom brzinom izvođenja udaraca rukom. Najbolja taktika za njega je strpljenje, kada se ispucā ostane bez argumenta (dok se vi akademski držite po strani), par vezanih tehnika će ga ubediti da odustane.



Manx, druga damica u ovoj menažeriji, još je opasnija od svoje pomenute koleginice i odluke je, pored svoje slabije konstitucije, velikom brzinom i snagom (dokaz da prvi utisak vara).

Top Knot, momak koji je počeo da vežbu tajlandski boksa pre nego što je prebodio, predstavlja dosta lak zalagaj pod uslovom da mu ne doerollate da se razmaže i zazađa vas u patos za par sekundi.

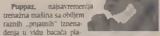
Yarado, Meksikolovac, još jedan „Jolai“ (od neprijatelja pravi pokretne bašajke) koji može da ispari i ponovo se materijalizuje iza leđa neprijatelju, odakle ga sumetnički prosecka.

Okura, poslednji od velikih samuraja, u toku borbe obilato koristi svoje ovarac̄ za konzerve (katanu) i zna da bude nezgodan, ali je neoporan na vezane tehnike i udane nogom.

Tochie, mladi Japanci sa neverovajnim sposobnostima, vrlo nezgodan u borbi jer ga vsina automatski štiti od visokih udaraca nogom (koji su i najefikasniji).

Krhome je pihljava kreatura, nepoznatog porekla sa neobičnim moćima osezanja ekstremiteta, što njegove udarce čini nepredvidljivim (i dalekodomnim) Srećom, nema naviku da vezuje tehnike, pa nije naročito opasan.

Shadow Fighter je vrhovni krvnik, ujedno i poslednji izazov na tamiru. Sa svojim sposobnostima on se savršeno uklapa u ambijent u kome se bori, a za njegovo prelaženje potrebno je imati barem dva kredita i rezervu.



Pappaz, najsvaremenija trenazna mašina sa obiljem raznih „prjasmih“ izmenadjenja u vidu bacača plamenā, bombi, rotacionog sečiva i ostalog „transfuzionog“ materijala. „Pappazantija“ ne spada u ponavljenu 10 ratnika i sa njim ćete imati posla u Practice modu.

Ako spadate u red ljubitelja dobre maklajze, a pritom se ne bavite nekom od „plemenitih“ vsina tipa tajlandskog boksa ili Kyokushinko karatea, onda će vam Shadow Fighter biti zabava na duge staze. Izbuznošću firme „Gremlin Interactive“ u mogućnosti smo da vam poklonimo nekoliko šifri za lakše igranje (unose se na ekranu u kome se vrši izbor boraca):

TEREKAKKI neograničen broj kredita

PARAPONZIPOPO omogućava da igrate kao Pappaz

MBARVIDISOCCAFARIMBARI kontrolisane Shadow Fightera

EBBRVAOSCECL lišava protivnika celokupne energije (ukucava se pre početka svake borbe)

Gladimir JOKSMOVIC



Najpoznatija softverska kuća koja se bavi shareware igrana, „Apogee“ stekla je slavu sa Hyperdemonom 3D koji je u vreme nastanka predstavljao vrlo originalnu inovaciju. Posom su usledili nastanak Spear of Destiny i neprevaziđeni Doom 1 i 2 „3D Software“, Gomila igara sa sličnim izvođenjem koje su ubrzo usledile, nisu prevazišle Doom senju. Ni sada je stigla prva ozbiljna pretnja - CyClones.

„Raven Software“ je osmislio bajanu priču o posetnicima iz drugog dela kosmosa koji su došli sa „interlobivim“ citem“ da pokore Zemljane. Svorena je specijalna kontakt grupa za razgovor sa dodolima, a pošto obe strane ne mogu da se sporazumeju ni rukama, pregovori će se voditi preko mašina. Suciagem okolnosti i vi ste ubačeni u pomenutu grupu.

Već u prvom mislu ćete se uveriti da protivnici nisu glupi i da se izvrsno snalaze sa oružjem. Pored naoružanih društiana srećate i zveri koje mogu goim kandidatima da vas razbacaju na sve strane. Najbolja tehnika koju možete koristiti je da, čim ih primete, razvijete rafal u Doom molu gledate kako se pod meci ma hopcicaju dok se ne stro-potaju na zemlju. Zvučni



efekat tokom igre su zaista dobri (ukoliko imate zvučni karticju, a ako je nemate čujete samo bodenje petruhkih prijatelja u sobi).

U donjem levom delu ekrana tokom igre nalaze se tri ikone. Prva predstavlja Main Menu gde se nalaze usitljene opcije Load, Save, Quit, Difficulty, Settings (veština ekrana, zvuk, muzika, difiokst, de talnosti), New Game, Configure (kontrolni). Druga ikona je veoma korisna i klikom na nju dobićete sliju iz pičke perspektive svoje okoline. Tu je ubačen i ekrančić koji pokazuje kako i „savamosno“ izgleda osvetljeni deo prostora na mapi.

Mapu takođe možete i zimirati, kao i birati koje delove okoline (net želije da gledate podov, zidovi, i treća ikona predstavlja inventar. Tokom igre ćete biti u mogućnosti da kupujete pakete Crvenog krsta kao i bolje oružje, municiju i tome slično, što će vam pomoći u toku igre romagati. Tu jezi malo poboljšanje u odnosu na Doom. Naime, pomenute pakete možete nositi sa sobom i aktivirati ih pomoću ikone inventarā kad god hoćete, dok su se u Doomu dodaci slične namene sami aktivirali, što ne valja ukoliko vam energija nije mnogo istrošena.

U donjem desnom uglu nalazi se preostala municija, a iznad je skala energije, koju možete zameniti slikama oružja koje nosite i izabrati odgovarajuće. Klikom na strelicu u drugu ekrana sličare (ili koji vodite ina zaista pozmašan skok), a odmah pored nje i Kompas. Tokom igre nalazićete na vrata koja se

CyClones 84

ne mogu otvoriti desnim dugmetom miša, već za njih morate nabaviti odgovarajuće ključeve. Napomenomemo da se u oivinu glavnom meniju nalazi veoma korisna opcija Tutorial gde su objašnjenje pojedinosti u vezi sa igranjem.



Ukoliko imate 4 MB RAM memorije, CyClones će zauzeti na hard disku nešto manje od 20 MB. Igra zaista izgleda kao nastavak Doomu kako po grafičkom tako i po atmosferi, igranju, primamljivosti i ostalom. Dakle, ostaje nam da ustanovimo šao više neprijateljski raspoloženih bića i nesrpljivo očekujemo CyClones 2.

Božo KRSTIĆ



DISKETE 3,5" / 2.0 MB

DOŽIVOTNA GARANCIJA

Agencija PARTNER



ZA SVAKU NEISPRAVNU
DISKETU-NOVA DISKETA
ILI VRAĆEN NOVAC!

DESET DISKETA

CENA: **39,70** + POREZ

MEGA STAR-MALI DŽIN



BIROTEHNA BEOGRAD, BULEVAR VOJVODE MIŠIĆA 37
Tel. 648 699, 648 738 Fax. 653 013

Dominus

Nedavno se na tržištu igara pojavilo najnovije čedo firme „U.S. Gold“: igra pod nazivom Dominus. Igra je nastala u saradnji sa firmom „Visual Concepts“ i mogla bi se svrstati u red arkanoidnih strategija, mada u sebi sadrži i primese drugih vrsta igara. Po samoj ideji (a donekle i po načinu igranja) Dominus veoma podseća na igru *The Horde* mada je daleko bolje urađena i osmišljenija od iste.

Mesto i vreme događanja igre nisu tačno naznačeni, ali bi zaplet glasio otprilike ovako: na nekoj dalekoj planeti u svemiru razno se život, ali ne onakav na kakav smo mi na Zemlji navikli. Planeta je naseljena velikim brojem različitih monstuma koji žive na pešično naseljen stepenu tehnološki razvika (reda veličine našeg Srednjeg veka). Vremenom su se monstumi organizovali i stvorili više poseda (dominacija). Na čelu najvećeg i najrazvijenijeg poseda nalaze se vi, sa zadatkom da ga očuvate od napada monstuma sa drugih poseda.



Cela igra se odvija u realnom vremenu, tako da je veoma dinamična. U početku će vam možda izgledati pomalo komplikovano, ali nakon što provalite kako se igra, uvidećete koliko je zarazna. Napreći adut igre je sama atmosfera koja vlada tokom obračuna vaših i neprijateljskih monstuma. Jednolično se ne može opisati taj divni osećaj kada nekog od neprijateljskih monstuma pogodite vatrenom kuglom a ovaj se prevrti u praš i pepeo goreći na tihu vatra. Ili pak kada neko od njih uleti u vašu zamku i oštro sečivo mu odlikači glavu, a sve to, naravno, uz oštrine količine krvi. Ako uz to imate još u vidu da se vaš dominion sastoji iz osamdesetak parcela, da imate oko 60 dostupnih magija, da postoji oko 30 različitih vrsta monstuma ne računajući mutante koje sami pravite, kao i da možete napraviti preko 50 vrsta različitih zamki stvaraćete koliko je ova igra zanimljiva i izazovna.



Grafika je odlična, a zvuk se, prema iskustvima autora teksta, svodi samo na muziku - od zvučnih efekata nema ni traga. To i nije neka velika zamerka s obzirom da je muzika veoma dobra, ali bi zvučni efekti u svakom slučaju upotpunili užitek tokom igranja. Sam način igranja Dominusa je veoma specifičan i sadrži osobine mnogih žanrova igrara, tako da će Dominus nesumnjivo naći svoje poklonike među širokim igračkim masama.

Početni meni, pored standardnih opcija za otprilike nove igre, uključuje stare i slavne u igri, sadrži i Opciju u kojem možete podestiti novu težinu igre, ispišivanje poruka (da li će vas vaš podnizak obeležavati samo o nevažnijim stvarima, li igraće ili sa svaku sitnicu) i uključiti ili isključiti muziku. Nakon što sve podestite kako vam odgovara, igra počinje.

Na početku nalazite se u glavnoj sobi svog zamka (Throne Room). U dornem levom uglu ekrana nalazi se Eye Icone. Menim pokretanjem dobijate mapu čitavog svog dominiona podeljenog na veliki broj manjih parcela. Po obodu velikog dominiona nalaze se tume i traganje bogato stvorenja, za koje su veoma zainteresovane članice bande monstuma. Tokom igre neprijatelj vas osam vrsta (stanova) neprijateljskih monstuma: Raiders, Devourers, Berserk, Orders, Sea Devils, Fire Demons, Dark Folia i Ravens.

Klanovi su na mapi predstavljeni raznobojnim zastavicama, odnosno strelicama, u zavisnosti od toga da li stoje na nekoj parceli pijačuju je, ili se kreću. Svaka vrsta monstuma ima zasebno obyevu zastavu, a po njenoj veličini možete odrediti da li vas napada mnogo ili veći broj njih (najveća zastava predstavlja grupu od 90-95 monstuma).

Kako vi upravljate najrazvijenijim dominijom među svojim podanicima, imate više vrsta monstuma različitih karakteraistika. Vešta jedinica predstavljen je svo-žubim štitovima. U sredini velikog dominiona nalazi se zamak koji će tokom igre biti meta najvećih neprijateljskih monstuma. Zamak se sastoji iz osam nivoa. Ukoliko neki od neprijateljskih monstuma dođe do poslednjeg, oamog nivoa, automatski dolazi do bitke. Ukoliko iz bitke izvađe kao pobednik igra se nastavlja, u soprobnom životu pogubljeni i igri je kraj. Da biste došli do kraja igre i usput sačuvali glavu na namerama, potrebno je da isprebete svih osam klanova neprijateljskih monstuma. Njih je moguće onemogućiti (ubiti ili zarobiti) na više načina. Slanjem svojih monstuma na njih, postavljanjem zamki, korišćenjem magije i valom nepovratnim učestvovanjem u bitci.

Klikanjem na bilo koju parcelu ona će se prikazati detaljno i priče perspektive. Samo prikazivanje refera velikog dominiona je grafički odlično urađeno, a stereoskoping je teškođe veoma brzo i gledao. Naime, svaka parcela je veličine oko devet ekrana, tako da ćete biti primorani da seitate svoj pogled po njoj, kako biste svaki potpuni svid u stvari ko-čin vam je omogućeno da detaljno pratite razvoj borbi između vaših i neprijateljskih monstuma, koje su inače tehnički sjajno izvedene, ali i da učestvujete u njihovom pomoću kora na levij strani ekrana o kojima će biti reči kasnije.

86

Četiri zapovednika

U vašoj sobi se nalaze četiri najviše vojne zapovednika preko kojih izdajete naredbe svojim trupama. Klikanjem na bilo kojeg od njih dobijete meni sa sledećim opcijama:

Report - možete videti trenutno stanje svojih trupa i preko čije podopcije koje oni sadrži, sve trenutno dostupne informacije o neprijateljskim monstuma (View Clans) i spisak odmrzanih tajnih magija (View Spells).

Deploy Monstera - postavljate grupu od 25 monstuma na željenu parcelu, kako bi je čuvak imajte u vidu da od ukupnog broja monstuma najviše četvrtina stovorenjeno može biti zapošlena.

Recall from area - vraćate svoje monstume sa neke parcelu.

Recall from task - opoziv monstume koji trenutno rade nađi posao.



Gather Componets - neprijateljske monstume moćete da onemogućavate postavljanjem zamki i korišćenjem magije. Međutim, da biste napravili zamke i sačini magije, potrebna su vam sirovine koje sakupljate ovom opcijom. Ovdje podeležavate da li će vaši monstumi sakupljati sirovine za zamke, magije, ili u obe svrhe, kao i koliknu potrebnih sirovina i vreme za koje su vam one potrebne.

Create traps - nakon što sakupite sirovine za proizvodnju zamki, ovom opcijom naređujete svojim monstuma da ih naprave. Ovdje takođe treba da odredite broj zamki koji vam je potreban i za koje vreme, kao i to da li će zamke biti smrtonosne, privremeno deluje ili će im cilj bilo da uhvate neprijatelja.

Trap on area - postavljate 10 zamki na željenu parcelu kako biste je doneli zaštićiti.

Spy on dan - informacije o neprijateljskim monstrumima i njihovim karakteristikama mogu biti veoma korisne. Ovdje treba da odredite koji konj neprijateljskih monstruma želite da ispravite, koliko vam informacije treba i za koje vreme, kao i to koliko ste monstruma spremni da poselejte na taj zadatak.

U zamku

U donjem desnom uglu nalazi se Castle Ikona, čiji aktiviranjem dobijate šest novih ikona, koje vam



omogućuju da posetite šest najvažnijih prostorija u svome zamku.

Introgation Room (Ikon) - Iritikom borba zarobljenice neprijateljske monstrume koje čete ovdje moći da saznate i saznate korisne informacije. Važno je da saznate pojedine stvari tačnije određeni ikonovi i uprivljate se prema tome prilikom planiranja borbe. Ukoliko upete da uhvatite čarobnjaka nekog ikona od njega ćete moći da saznate više o tome kako da napravite neku od tih magija. Name, postoji par tajni, veoma delotvornih magija za koje ne znate recept. Međutim, recepti znanju čarobnjaka drugih ikona i od svakog od njih saznate po jedan sastojak za određenu tajnu magiju. Kada sakupite spisak svih sastojaka neke tajne magije, ona vam postaje dostupna. Kada nekog zarobljenika epitate, možete ga postati nazad u tamnicu opcijom Send Jail, a ga opcijom Send Kennel možete poslati u

jazbinu gde će ga veći podinjo lepo preispitati, pa će se pridružiti vašoj vojsci.

Magie Room (Nazan) - U ovoj prostoriji od sakupljenih sirovina spravljate dostupne magije, čiji su recepti napisani u knjizi magije (Book of Magie). Opcijom Inventory koji se ovdje nalazi možete videti spisak spravljanih magija koje posedujete i njihovu količinu.

Mixing Room (zeleno-čvrna ikona) - Sve vrste monstruma svistane su u četiri osnovne klase, od kojih svaka sadrži po osam vrsta. Na početku igre dostupno vam je samo po pet vrsta iz svake klase, a broj predstavnika svake vrste zavisi od toga koliko ste nivo testirane igre odabrali. Dve vrste u svakoj klasi predstavlja neprijateljske vrste monstruma, koje će vam postati dostupne tek kada nekog neprijatelja te vrste zarobite. Ostale vrste u svakoj klasi rezervisane su za mutante koje spravljate u ovoj sobi. Imate mogućnost da ušestate bilo koje vrste dostupnih monstruma (najviše 6 odjednom) da biste dobili neku novu vrstu sa boljim karakteristikama.

Kennel (plava monstruma) - U ovoj prostoriji prebacuju vrste monstruma, sortirani u već pomenute četiri klase



Ovdje možete videti karakteristike svakog od njih, a one koje želite da ušestate možete poslati u Mixing Room.

Trap Room (ikona) - Od sakupljenih sirovina sami spravljate zamke po želji. Svaka zamka se sastoji iz dve delove prvog, koji aktivira zamku i drugog, koji deluje na srednjaka koji ju je aktivirao. Prvi deo zamke (Ironopec, Uje, Demolitor, Iretanja...) bira se opcijom Trigger, a drugi (Samo-strel, Četak, Helelna) opcijom Hazard. Kada zaberete kombinaciju ove dve delove koje vam odgovara, pravite zamku opcijom Create. Ovdje se nalazi i opcija Inventory kojom možete videti ikone i količinu napravljanih zamki.

Throne Room (Ikon) - Povratnik u komandnu sobu

Na terenu

Kao što je rečeno, aktiviranjem Eye Ikone povećavate se mape čitavog većeg dominiona. Ikonom na bilo koju parcelu dobijate detaljan pogled iz tačke perspektive i sledite ikone na velikoj strani ekrana.

Chart (dvoikona) - omogućuje da svojim letecim dvoikolcima lako dodate na zadržanu parcelu i uključite se u bitku za njenu odbranu. Imajte u vidu da svojim likom ne možete da se krećete, već jedino da pucate vatrene kugle na neprijateljske monstrume (levo dugme miša) ili ih ušestate nekom vrstom čarobnog topaza (desno dugme miša).

Magie (Nazan) - možete koristiti sve magije koje ste napravili i nalaze se u vašem inventaru.

Trap (zamka) - mana opcije Trap on area je to što kompjuter sam bira 10 zamki i stavlja ih na mesta koja su po njemu nepogodnija, a vi samo birate parcelu na koju će ih staviti. Ove ikone omogućuje vam da iz svog inventara zamke izaberete tačnu vrstu zamke koju vam treba i postavite je na mesto koje vam najviše odgovara.


Monster (plava monstruma) - mana opcije Deploy Monsters je ta što ne možete da izaberete tačnu vrstu monstruma koju želite da pošaljete da čuva neku parcelu, što vam je ovdje omogućeno.

Eye (ikon) - mapa čitavog većeg dominiona.

Castle (zamka) - ranije otkrivena ikona.

Imajte u vidu da vode ostalih ikona nećete sedeti skrivenih ruku dok vi budete isapali njihove monstrume, već će i oni koristiti svoje magije na vašim monstrumima. Na veliku sreću, oni će u većini slučajeva koristiti magije za koje treba nešto vreme da bi deagovale, tako da ćete imati mogućnost da spasete svoje monstrume na koje je magija bačena. To činite, tako što ih teleportom vratite u svoju jazbinu (desno dugme miša). Još jedna otkrivena ikona je što u mnogome olakšava izranje.

Nikola ALTPARMAKOV




& Svet

IGARA

&

nagrađuju



Rezultati nagradne igre iz "Sveta igara 13"

Dobitnici nagrada:

- *Shadow Of The Comet* - „Infogramma“
Dragan Kačula, Gajeva 29, 21206 Sremska Kamenica
- *Alone In The Dark 2* - „Infogramma“
Milan Dilas, Kuzminska 16, 11000 Beograd
- *Multimedia Language System* - „Infogramma“
Dragoimir Makalčić, 29. novembra 132/9, 37230 Aleksandrovac
- *Top Gear 2* - „Gremlin Interactive“
Vladimir Topalović, Maljenska 12, 11060 Beograd
- *Retribution* - „Gremlin Interactive“
Nikica Atagić, Kralja Alfonsa XIII 17, 78000 Banja Luka
- *Premier Manager J* - „Gremlin Interactive“
Varga Endre, 21235 Temerin, Kođalj 2, 18

Čestitamo srećnim dobitnicima. Za preuzimanje nagrada treba da se jave sekretaru redakcije, radnim danom od 11 do 15 časova.



Panzer General

Nakon što sve podesite po želji, rat počinje. Glavni, središnji ekran, prikazuje dio terena na kome se bitka odvija. Prozorčić iznad njega rezervirani su za ispljivanje



87

trudite da zarobite što više neprijateljskih gradova, aerodroma i luka, čak i ako nisu na spš-službama ciljeva potreb- nih za uspjeh završetak scenar- ja, jer je koristi od njih višestruka. Pre sve- ga, na ovaj način ćete zaradivati više bodova, koji vam omogućuju kupovinu novih jedini- ca. Drugo, osvojeni gra- dovi koristeće vam kao istane baze u kojima će- te moći da opravljate stare i kupujete nove jedinice.

Imajte u vidu i to da su luke dualne prirode, tojest, da pred- stavljaju i gradove tako da su vam u njima do- stupne sve gradske opcije. Gradova sa statusom luka nema, ali je u ve- likom broju priobalnih gradova dostupna opcija Embark/Disem- bark koja omogućava transport va- žnih jedinica transportnim brodovima [kao jedna veoma važna stvar je ta da je vre- me (broj pozera) za svaki scenario ograničen, što umnogome otežava igru napadaču strani, a i da u korist onaj koji se brani. Po- tencijalnu povećanu težinu granja uvide- li su i sami programeri, tako da- uz igru isporučuju i tekstov- ni fajl README.TXT koji sadrži detaljne savete za prelaženje svih scenarija i svih kampanja.

Igra je u dobroj meri realna, ali traži da joj posvetite zaista puno vre- mena. Ukoliko se opredelite za dugo- trajno druženje sa njom, shvatiteće zašto je *Panzer General* trenutno strateška igra bez konkurencije na PC-u.

Početni meni daje široke mogućnosti. Start campaign - otpočinjanje jedne od pet kampanja. Svaka kampanja se sastoji iz vi- še scenarija koje treba da pređete. Ono što je ve- oma zanimljivo je to da uvek izgubite neku bi- tvu (scenario) neke kampanje, igra se nastavlja i u zavisnosti od toga kako ste do tada ratovali pru- žava vam se druga šansa. Bra- njeni menii od kampanja treba da izaberete neku od veći- gemanih rivo težine (Easy, Medium, Hard) ili da opcijom Set sami podesite nivo težine igre.

Start scenario - zasebno svi scenar- ji od svih kampanja koje možete igrati bez ikakvog recida. Ovdje je moguće izabrati ulogu Saveznika, a i igranje dva igrača. Load, Save, Quit - poznate opcije

poruka, a levo i desno u dnu ekrana možete videti osnovne podatke o aktivnoj jedinici i jedinici na kojoj se trenutno nalazi pointer. Pri napadu na neprijateljsku jedinicu ovdje takođe možete videti i mišljenje vaših čimbenika o njenom ishodu (veliko su pesimisti, pa nemojte previše pažnje preda- vati njihovom viđenju ishoda borbe). Na desnoj strani ekrana su komandne ikone preko kojih vodite tok bitke.

Kao i u *History Line*, igra se odvija po potzvezima a ne u realnom vre- menu, s tom razlikom što ovdje u jednom potezu možete pomeriti jedinicu, ali i napadati neprijateljsku je- dnicu koja joj je u dome- tu. Zato u modu za dve igrače nema podelu ekrana, već jedan gleda, dok drugi igra. Svaki potez predstavlja jedan dan ratovanja, a mapa bojnog polja sečinjena je od mreže šestougolnika po kojoj poretoste svoje jedinice.

Svaka jedinica tokom borbi, nakon uspešnog odesaja, dobija po deo zvezdica što predstavlja njeno iskustvo. Jedinice sa više iskustva mnogo su efikasnije od drugih, pa ih dobro čuvajte. Nji- hova efikasnost se ogleda u tome da lakšavo nisporedno povećava inicijativu dote jedinice tokom odesaja, odnosno povećava joj šanse da prva otkri- vetu na neprijateljsku jedinicu i tako istinu znanu pre- odnost. Sve jedinice poseduju zaštitu go- rive i municije (sem nemotornoz- venih i isključivo transportnih) koje treba na vreme dopun- jivati da se ne bi strolele. Broj ispod svake jedinice označava njenu snagu.

Komandne ikone

Komandne ikone na desnoj strani ekrana omogućuju vođenje bitke i podeljene su u par merija. Osnovni, glavni meni, sadrži slede- će opcije:

Go to options menu - omogućuje podešavanje detalja vezanih za izvođenje igre, kao što su jedina mu- zika i zvučnih efekata, uključivanje i isključivanje animacije tokom borbi, podešavanje težine igre, snimanje pozicija i po- vrnatak u početni meni.

New strategy map prikazuje mapu državnog bojnog polja Saveznika jedinice su predstavljene zelenim zvezdi- cama, a vidljive jedinice zna- ga Osovine čmo-bem letno- vima. Gradovi koje trenutno drže snage Osovine označe- ni su belom bojom, a strate-



Firma „SSF“ jedina je od prvih koja je započela da protivod- strateške igre u visokom SVGA grafičkom standardu igrom *Great Naval Battles 2*. U istom pravcu se kreće i igra *Panzer General*.

Stavljeni ste u ulogu nemačkog generala iz Drugog svetskog rata, a cilj je da izmenite isonuju i pokorite svet. *Menar General* po načinu igranja veoma podesna na igru *History Line 1914-1918*, ali je mnogo boljih tehničkih karakteristika, kompleksnija je, a izvođenje P&C čini igranje prijatnijim.

Bitke se tematski nadovezu- ju i predstavljaju čitav tok Drugog svetskog koji se odvijao u Evropi i delovi- ma okolnih kontinentata (Afrika i Azija). Ostala manje ili više poznata ža- rista (Pacifik) su izosa- vljena, jer je igra bazirana na najvećim kopnenim bitkama. Pored ratnih scenarija zasnovanih na isto- rijskim činjenicama, postoji i par neistori- skih scenarija. Naime, ukoliko pri kraju ra- ta uspete da sačuvate Berlin, a samim tim i celu Nemačku od napada Saveznika, (što se u istoriji nije dogodilo), pružice vam se mo- gućnost da prelaženjem tri neistorijska scenarija zavladaete celim svetom, od Rusije preko Engleske do Amerike.

Na početku igre (poku se upozna- ve sa načinom igranja), najvažnije je da dobro proučite karakteristike svih jedinica kako biste svojim lakšće po- bodivali neprijateljske jedinice. Sa- veznici u početku imaju jače zrnkove, a snage Osovine ja- ču avijaciju i pešadiju dok im je snaga artiljerije i po- morskih jedinica prilično ispa. Vremenom, pojavlji- vanjem novih jedinica, ovaj odnos jedinica će se uravno- setiti. Tokom borbi treba da se



GAME BOY na poklon (8)

fil važni savezništvo gradovi, koje snage Osovine treba da osvoje za uspešan za- vladati scenarij, zelenom bojom.

View airbase: unit daje prioritet vazdušnim ili kopnenim i pomorskim bupri- mima. Naime, na jednom polju mogu se nalaziti po dve jedinice - vazdušna i kopne- na ili pomorska, ovolj opcijom odredu- jete koju će jedinicu od dve aktivira- ti. Štaviše, da bi bombardovali netu jedi- nicu bombardiramo moru bi na istom po- lju se njom. Ovako određujete i da li će na strategiji mapi biti prikazane vazdu- šne jedinice ili kopnene i pomorske.

Tum hoaces utaranj i postavlja mrežu ležućeg aviona za mapu.

Show terrain utaranj sve jedinice i prik- lazaje rejf bogos polja.

Tum view mode omogućuje da vidite i proučite karakteristike svih jedinica na bojnom polju, svih i neprijateljskih.

Weather report izvestava o vremens- koj prognoz za danas i sutra. Digevo vremenskih prilika je veoma realno; po svom vremenu sve jedinice normalno izvršavaju svoju zadatke dok se, na pri- mer, po letnom vremenu spuste letući bombarderi zbog stabe vidljivosti ne mogu u letu leti.

Race unit: Na početku mnogih scenari- ja samo određeni valji jedinica bde postavljen na bojnom polju, a ostatak treba sa- pa da postavite na dostupna (osvetljena) polja.

Purchase unit anglašuje/kupuje nove jedinice tokom borbi, utoliko imate dovoljno bodova za to. U početku izbor je jedinica nije veliki, ali vremenom će se po- javiti nove, naprednije jedinice. Sve kopne- ne i vazdušne jedinice su svimane u više rodova, a kupovna pomorskih jedi- nica nije moguća. Pri kupovini nemotorn- zovnih jedinica (pedelja, starije vrste artiljerije...) imate mogućnost da opcijom Transporter izaberete prevoznim sred- stvom (kamion, oklopnu vozila) što će olakšati njihovu letaraju.

Go to unit daje spisk svih valjih jedinica sa njihovim karakteristikama i moćne aktivirati svaku koju u tekućem potuzu ni- je bila aktivna. Takve jedinice imaju zele- nu oznaku poruci, a one koje su bile akti- vne ovima. Jedinice bez ikakve oznake su označene slovom A.

Hot unit aktivira seduće jedinicu. End zavrtava potez.

Ikone jedinica

Valje jedinice koje u tekućem potuzu nisu bile aktivne na bojnom polju označe- nem su trepćućom tačkom. Selektivno- njem neke od njih, ikone na desnoj strani se menjaju.

Abort nove valje jedinicu na početni položaj, utoliko ste je pomenili nekoje druge nate tekli.

Mount/Dismount utaranj i aktivira po- menute nemotornozne jedinice u svoje prevozne sredstvo, utoliko ih potokuju.

Embark/Disembark utaranj i aktivira jedinice u avionu (na aerodromu) i brodove (u lukama) Broj transportera je ograničen.

Replacements: Tokom borbe mogu valje jedinice će biti strobeno i bićete pri- morani da ih obnavljate ovolj opcijom. Pomorske jedinice moćete obnoviti sa- mo u lukama, vazdušne samo na aero- dromima dok je obnova kopnenih jedi- nica moguća skoro svaki i svuda. Kažemo da, jer nije moguća obnova potpuno odošaru jedinicu, na primer: Za obnovu jedinica takođe su potrebni bodovi!

File Replacements nadopunjuje jedi- cu elinom vojskom, više nego obična obnova. Princip elinog dopunjavnje je kao za običnu obnovu. Ovakav način dopunjavnje jedinica je sklopi nego obič- no, ali su jedinice dosta efikasnije.

Upgrade omogućuje da netu zastaru- ju jedinicu zamene modernom (iz do- platu, naprimo) Vazdušne jedinice mo- žete poboljšavati samo na aerodromima, kopnene samo u gradovima, dok nadog- radnja pomorskih jedinica nije moguća.

Defband unit repulita izabrnu jedi- cu.

Name unit omogućuje imenovanje izab- rane jedinice.

Examine unit daje detaljne podatke o izabranoj jedinici. Na levoj strani su po- daci karakteristični za bdi tu izabranu jedi- nicu (kolčina goriva, municija, letu- živo...), a na desnoj osnovne karakteristi- ke svih jedinica tog roda (radjus letaraj- je, domet napada, obrana od različitih vr- sta napada...).

Tum view mode se pojavljuje i ovdje i tria letu funkcija.

Hot unit selektuje seduće jedinicu.

Supply unit omogućuje snabdevanje jedinice gorivom i municijom. Avioni i brodovi se sami snabdevaju municijom i gorivom kad su na aerodromima, od- nosno u lukama, dok vi ovolj opcijom treba da snabdevate svoje kopnene tru- pe. Obimnije snabdevanje svih ograniče- no je samo u gradovima, ali bićete u mogućnosti da u manjim lokalnima snab- devate jedinice koje su daleko od gra- dova (otoliko samo otimizirane ili odošene neprijateljskim jedinicama).

Dot je izlazak iz menija jedinica.

Ri izrad plane broje imajte u vidu da će valje jedinica biti neprijateljska utoliko je kombinovana. Tenkovi su odošaru za borbu na otvorenom (travnice, pustanje) i ur- stanjavanje neprijateljske artiljerije, ali za borbu na ostalim terinama (planine, mo- čevre, luma) daleko je bolje pedalja, naročito teško naoružana. Za napad sa odredene distance i slamanje juga utv- rdjenih jedinica, najbolje je artiljerija. No, veoma dobro upeše potokujući i bombar- deri i pomorski razarači. Razarači i rebr- ne brodove čuvajte od podmornica, a da biste osigurali bombardere i ostale vaz- dušne jedinice, kopnenim jedinicama što pre utilite neprijateljsku vazdušnu odbranu.

Nikola ALTIPARMAKOV

GAME BOY nije bez razloga izvanredno negopajivim ošepu korijepu za igra- re. Da brzo vam malo pribavi ovaj spravu, tretirati ama za vas nekoliko igara.

Kao i do sada, u ovom i ovolj os- rodomo hite, BETA "BIBOFT" je po- jedinac izdavač. BETA COMPUTERA je po- jedinac izdavač. BETA COMPUTERA je po- jedinac izdavač. BETA COMPUTERA je po- jedinac izdavač.

THE XVII OLYMPIC WINTER GAMES Lillehammer 1994

U prvom delu nove godine prerasio sa predložio u letaj je svim najvažnijim disciplinama. Takmičarska (reklamirana) premošna u letu od otvoreno još jedne, kod nas ma- je izaslan Rad se u zimskoj olimpijadi, održano u američkom gradu Lillehammeru, i kao što je red postao važno znanjajno sportaški događaja ovolje igra na tu temu.

Na startu na bi sta uvekovi kolko discipline moze da stane u maters Game Boy Podmo noću.

SPUST je jedna od nekoliko najvažnijih disciplina. Kao kod prvog spusta trkati staju koje je obočena zastavom sa leve i desne strane, kursumo za levo i desno morate pravac, dok kursumo za gore i dolje obočene položaju letu za letenje, odnorno utvarivaju. Na startu se nalaze mnogo utrošna i utoliko nastaju va- žnim brzinom na netu od njih, upadibile ranočaku i letelu sa startu.

SKIALOM je kombinovana disciplina koje se sastoji od letenja na skijama i galenja vrtloženim putkijom. Za ovo igru je veoma važna tehnika letenja je izvoditi Naime, va- žnim kursumo utvarivaju letenja u desnim desnom nogom takmičarski Potrebno je namerno u odošaru netu priksatki kurseve tako da se tom letenju bude karaktirisan zna islužana letnja. Tasa dala moći do postepeno utvarivati netu. Ukoliko na letenja da potuzu sporta svog letimčarski, moćna ga odnorno na tri načine što dala se, kade dostignute odnovočuju brzinu, kursumo za gore odnovočuju izoštava- nje. Kade stignete do meta priksatki na drugi dio igre, tj. putanje Potrebno je da sm- rniku netu i da priksatki taster A tak u tr- rniku kade sta sigurni dala dostignuti metu. Ovo je veoma važna dio igre jer se sve ovako eventualni promataji iz potuzu u dno meta koje nije carat karatki dostig- vanjem vremene na valj rezultat.

SKUJAŠI SKIJOVAZI su vladete daci- pline. Kursumo za levo i desno odnovočuju pravcu na startu, dok tasterom A skakate. Voznja je skoro zbog odošaru dala se oboč srednja zastavica, utoliko priksatki netu priksatki taster za skak, val je tasteru poteri se zastavica. Kade sa nadete u vazduhu potrebno je da još jedan put priksatki taster A da bi se dostignuti, Osim

dubine koju zasigurne, u ovoj disciplini je veoma važna i priksatki se tasteru bodove. Da bi ste ovolj pravim skak potrebno je da sa prvog meta odošaru sa zastavica (to mesto je obočena tačkica) i da u pravom trenutku ispuštate skije na dočakabile. Prvo- vi došaru skak dala većno ovolje.

BIG je disciplina gde je pomorno da što brže namerno priksatki kurseve za levo i desno netu i su na zastavica potuzu što veća brzina. Poteri sv valji tasteru potuzu u bob, prestaje vam samo da re- ma potuzu. To potuzu na bi račun bio kursumo za levo i desno odnovočuju bob na svojoj stazi. Svaki utarac u metu će ga us- poteri. Poteri utarac u letenju potrebno je da kade da se netu kursumo. To čuva tako što priksatki suprotni kursumo od amera- kome se izvina.

SKALOM je disciplina veoma složna sporta, a netu netom isto je vreme letu. Ovdje su zastavice obočene po stazi tako da ovolje kappje letu koje morate poteri. Ovolje pravcu su letu kao kod skak.

BIZO KLIZANJE je najvažnija discipli- na jer imate dinamičnog protivnika. Komand- za ovo igru su vrtne kugle u bazičnu. Potreb- no je da u odošaru netu pomarata letu po desnu nogu i da poteri utvarivati. Valji tasterom utvarivaju amera na prv- dem delovima staze dok se tra u letenju ovolje automatu.

UMETNIČKO SKIJANJE je nova disciplina na zimskim olimpijadi. U njoj je, kao i u predhodne dve skijaške discipline, post- ejnena staza obočena zastavom koje bi treba da se promerava. Razlika od predhod- nih skijaških disciplina je u što obočine na skak, koje sta rebrje utvarivati, stala desne strane artiljerije. Za svaku obočuju poteri koje prednja dočakabile unutra. Ovolje njih na stazi se nalaze i male skijaševine sa kojih dala skočiti tasterom A, Kade sa nadete u vazduhu, potrebno je da izvodite što više figura što dala priksatki kur- seve za levo ili desno Potrebno je skak do- vneti u potuzu, tj. da budu u pravcu staze inake dno poteri i zastavici koju. Ukoliko upo- ta da stigmete do cilja, valjem igru će se bodovati ovim vremenom i utarac koje je sv- jim nastupom ovolje na sudje.

Kada prolete ovolje od svih disciplina i oboč ih utvarivati, na raspolaganju vam sto- i tasterima na startu olimpijadi. Kao što dočakabile prvi dočakabile ostavite otvariti je i pesanje olimpijadi vatra. Zaom brzina da i letenja da se tasterima u svim svim disciplina, same u skijaškim disciplina, svim disciplina svim skijaškim, u prvom potuzu (od spusta do bobu) i u drugom potuzu olimpijadi letenja disciplina).

Sveim sam sigurni da vam sve igra neće biti dosadno, jer četa meta valj kade je bućenje igra letu da potuzu po sta- ronom olimpijadi metu brže, vula dala.

Naravno, ovolje dostignuti dala odnovočuju igru je skorim dostignuti od ovog hajaj što ostali skijašima. Utoliko letenja da i vi post- evanje vladete BETA BOY-a, maters ga naravno sa telefonima 911/43-13-66 i 43-96-46.

Najvažnijih skijaški sporta kompjuteriz- ima kursumo od ovolje GAME BOY sa nagre- do, utoliko jedne koje su od istovano sa adrese redakcije, i naravno beće letenja.

B.W.

GAME BOY na poklon 8

1. ime i prezime

2. adresa i broj

3. telefon i broj i mesto

SVET KOMPIJUTERA - GAME BOY na poklon 8 Makintosh 32, 11070 Beograd

Dobitnik GAMEBOY-a iz prošlog broja je Darko Todorović, Gandjeve 150/3, 11070 Novi Beograd



Discworld



Uzdanja proverene softverske firme "Pygnosis" na tržištu će se uskoro naći lepo iscrtna avantura pod nazivom *Discworld*. Demo koji smo imali prilike da vidimo napíše nalikuje prošlogodišnjem velikom hitu *Simon The Sorcerer*. Glavni junaci su simpatični lik Rincewind i njegov verni pratilac Luggage (prilagač *Discworld* je jedna od onih igara koje ne donose ništa revolucionarno novo, ali će se svi ljubitelji avantura rado igrati).

Domark News

Absolute Zero

Pred nama će se uskoro naći još jedna futuristička priča, ovoga puta smeštena na Jupiterove mesece sredinom 23. veka. Veliki broj kolonista formirao je tri grada na zaleđenom mesecu Europa. Prilikom iskopavanja došlo je do uznemiravanja uspavanih vanzemaljaca koji su svojom nervozu rekli da iskate na Zemljanima. Igra radi na 4MB RAM-a i preporuča je 486DX2 (© obavezani).



The Orion Conspiracy

Cerberus (Kerben) je mala istraživačka stanica smeštena daleko u prostorsvima svemira na kojoj najveće mega korporacije vrše sve vrste transakcija u cilju borbe za profit. Kao jedan od zaposlenih, vaš sin Danny tražićno umire. Nakon sahrane kojoj prisustvujete, dobijate poruku da njegova smrt nije slučajna. Ova svemirska



Tank Commander

Napnuta ratna simulacija stavice vas u ulogu komandanta mizno tenkovske jedinice koja broji četiri najmodernija i odlično naoružana Challenger II tenka. Igra će omogućiti igranje do 10 igrača preko mreže, a da li će biti bolja od *Armored Fist* firme "Nova Logic" treba li da vidimo već krajem marta.

red nama će uskoro naći "Pygnosis-ova" avantura oko čijeg imena se na produbate. Naime, u originalnom nazivu igre nalazi se naše latinsko "č" (verite se i sami).

U najavama igre u stranim časopisima naziv glasi *Ecstastica*, ali naše mišljenje je da je tako jednostavno zato što naše kolege na svojim kompjuterima nemaju fontove sa našim "nestandardnim" latinskim slovima. U svakom slučaju, igra izgledom i uzdođenjem napíše podseća na legendarni *Alone In The Dark* i još jedan novi hit, *Little Big Adventure*. Radnja je smeštena u malo selo davne 928. godine. Lokalna mlada čarobnica pala je u komu i njenu priču zaposeo je demon koji je muči noćnim mora-

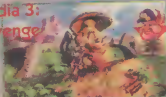
ECSTASTICA



ma. Problem postaje još veći kada morate snova nemoćne čarobnice poslati svratišta u svetu dana. Kao slučajni prolaznik koji je svratio da se okrepi, bićete isvučeni u priču.

The Legend Of Kyrandia 3: Malcolm's Revenge

Već legendarni *Legend Of Kyrandia* ima i treći nastavak. Nakon popularne



"Fatne ruke" (*The Hand Of Fate*) biće nam i *Malcolm's Revenge*. Napnuta avantura svirajuće se dosiće uspeh prethodnih nastavaka, jer je spreman tačno godinu dana i u tehničkom smislu predstavlja napredak u odnosu na prelepu grafiku u prva dva dela. Naime, ovoga puta cela pozadina je ređana u *3D*. Svakako, samo su ani manje likova rađene u dve dimenzije. Autori veravaju da je ovolika kombinacija u šta ćemo se i sami uskoro uveriti.

adnja napnute fenomenalne arkadne avanture, koja će sigurno konkorsirati za igru godine u svoem žanru, odvlja se na zamišljeni planeti Twinsun. Žitelji su Grobovi simpatični slonovi Kabitumi (veliki inteligentni zečevi). Sferoidni (loptasta stvorena sa nogama) i Quetchesi (humanoidna stvorenja) Sve bi bilo najboljem redu na populaciju ne uznemirava veliki vladar i naučnik Dr. Frunfrock koji je zavoe Kralovladu i oštri policijski režim. Svaka igra ima heroja, a ovaj put to je mladi Quetch po imanu Twinsen. Va ma preostaje da verujete u njega i pnažite mu svu moguću pomoć u cilju svrgavanja velikog diktatora. Distributer igre je "Electronic Arts" grafika je u rezoluciji 640x480, a sve je rađeno pomoću *Silicon Graphics* grafičke stanice



Super Skidmarks

Klub ljubitelja trka *Super Cars* tipa na Zapadu se pojavom igre *Skidmarks* prilično proširio, što zbog velike raznosti, što zbog mogućnosti igranja više igrača povezanih modemom. Da li takva opcija postoji u nastavku ne znamo, ali je sigurno da on donosi vidna poboljšanja u grafici i brzini, a donekle i u izvođenju, kao i niz drugih sitnica koje doprinose atmosferi. Vlasnici AGA mašina će, sem u lepsoj grafici uživati i u većem izboru različitih vozila, a verzija za CD 32 je za sada malo verovatna.



The Chaos Engine 2

Najbolja igra iz kategorije pucačina, nosilac Zlatne Sindi '93, konačno treba da dobije zvanični nastavak. Iako je ideja za igru nastala pre više od godinu dana, momci iz „Renegadea“ su tek otkrili ozbiljno priomlu na posao (što će reći da ćemo se još načekati dok finalna verzija konačno ne ugleda svetlost monitora). Radnja se nastavlja tamo gde je zaustavljena, u momentu kada The Chaos Engine eksplodira. Ali žli Baron je preživeo i pobegao kroz vremensku kaplju. Za njim su



u trku kroz vreme krenula i četiri ratnika. Dvojica su ostala da čuvaju mašinu u slučaju da nešto zagusti. Najznačajniju novinu, sem tehničkih unapređenja, predstavlja mogućnost da se igrači kolju i međusobno. Što će ovu fenomenalnu pucačku učiniti pravom dual ludorijom *Spy vs Spy* tipa.

Worms

Prva igra poznate grupe „Team 17“ u novoj godini predstavlja idejno vrlo interesantno ostvarenje. U pitanju je hibrid *Lemmingsa* i *Cannon Foddera* koji u osnovi ima ideju „ubij ili budi ubijen“ U glavnoj ulozi se nalaze simpatični crvci koji se u međusobnim sukobima koriste raznim komičnim lukavstvima i oružjima kako bi jedni od drugih napravili mamac za ribu. Pobjednik je igrač koji ostane sa bar jednim crvićem koji stoji. Očekuju se verzije za A1200 (početkom aprila) i CD 32 (nešto kasnije)

Extractors

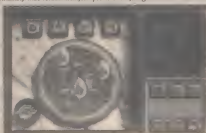
Neočekivano dobar uspeh igre *Diggers* (u CD verziji) podstakao je njenog autora Tobija Simpsona da, u saradnji sa „Milleniumom“, pokrene novi projekat na temu starog hita. U pitanju je svjetsrslni nastavak koji donosi znatno unapređenje u tehničkih karakteristikama koja su, po rečima autora, glavni problem tokom pravljenja igre. Naime, izrazi-



u višebojnost ekrana, komplikovane i dugačke rutine za „veštačku inteligenciju“, fenomenalni piksel-skrol, pa još i „boli glava“ muzika učinili su CD i 2 MB „tesnim“. Spisak zvučnih imena koja rade na ovoj igri je povećao, što samo dodatno povećava tenziju među nesrepljivim igračima. Očekuje se na proleće, a doći će isključivo u CD verziji (CD 32 ili A1200/4000 sa kompatibilnim CD-ROM dražom)

Pizza Tycoon

Sem po lepm ženama, grlatim pevačima i sicilijanskim „porodičnim organizacijama“, Italija je poznata i po nenadmašnim testeninama. Kao najpopularnija hrana 20. veka, pica se obrela u novoj „Microprosovoj“ menadžerskoj simulaciji, tra jednostavne ideje krije se krajnje simpatična i zabavna igrica u kojoj se igrač nakazi u ulozu šefa lanca picerija i kao takav treba da vodi računa o svakom delu komplikovanog posla u prehrambenoj industriji. Pored brljanja oko pravljenja pica i kreiranja sopstvenih otkaćenih recepata (mladim čitaocima je to poznato iz „Nindža Kormjača“) neophodno je i zamajavati se sa zapošljavanjem osoblja, održavanjem lokala, finansijama, reklamiranjem preko medija i gonilom sličnih zapeljancija. Da bi stvar bila zanimljivija, moguće je baviti se i nedovoljenom stranom biznisa, švercom i poslovima sa mafijom koji donose ili brzu zaradu ili isto tako brzo isplivanje „Game Over“ poruke.



Priprema GRADIMIR JOKSIMOVIĆ

Točkovi, zakrilca,



kočnice...

Pored gomile raznoraznih specijalizovanih džojstika, pasionirani igrači simulacija letenja se i dalje suočavaju sa velikim problemima oko kontrole komandi sa tastature koje su često nezgodno definisane i znatno ometaju normalno igranje. Potencijalno rešenje tog problema dolazi iz firme "Zye" i zove se *Phoenix*. U pitanju je programabilni džojstik sa gomilom dugmića kojima je moguće dodeliti funkcije bilo kog tastera, što bi trebalo da upotrebu tastature svede na minimum i igranje učini daleko lakšim i realističnijim. Prednosti *Phoenixa* u odnosu na konkurenciju leže u kvalitetnom interfejsu i relativno niskoj ceni (119 GBP). Za sve informacije moguće je obratiti se na telefon (Engleski): 02931 538666.

Mrežni Civilization

Priilikom realizacije *Colonizationa* u "MicroProseu" su rekli da rade istovremeno i na mrežnoj verziji igre, što je podiglo veliku prašinu među *Ch*-fanovima širom sveta i tek "Svetu komputera". Sada je stigao demant iz "MicroProsea" što se tiče *Colonizationa*. Naime, sačekajte prvo da vide kako će na tržištu proći mrežna verzija *Civilizationa* koju upravo privode kraju (!). Mrežni *Civilization* pojavio se sredinom 1995. što znači da je nekoliko članova naše redakcije rešilo problem svog godišnjeg odmora... (NV)



Plagijat ili ne

Najnoviji sudski spor u Engleskoj vodi se između "Sensible Softwarea" i "Kompanta" a povod je igra *Football Glory*. Naime, autori popularnog *Sensible Soccera* podneli su tužbu koja se odnosi na izdavanje igre koja suviše "liči" na pomenuti hit (što bi se reklo, plagijat). Džon Her (Jon Hare) iz "Sensible Softwarea" tvrdi da je to pokušaj "kičenja tuđim perjem" i da njegova firma trpi velike gubitke. Na drugoj strani, pak, ne postoji preterana uzrujanost, o čemu svedoči i izjava jednog od direktora "Kompanta" u kojoj se kaže da je "čitava frka samo dokaz da *Football Glory* uliva konkurenciju strah u kosti". Na potezu su "senzibilni momci", a druga runda tek predstoji.

CD džuboks

Ukoliko spadate u red "peđantnih" korisnika koji više vremena provode preturajući stran u potrazi za zagubljenim diskovima nego pred samim monitorom, onda je eksterni CD-ROM MBR-7 firme "Nakamichi" pravo rešenje za vas. Uredaj može da "proguta" čak sedam različitih diskova koje je u svakom trenutku moguće pustiti u rad, bez ikakve manuelne intervencije. Na korisniku je samo da iz Windowsa izabere ikonu željenog diska, koji će par sekundi kasnije biti prebačen u aktivan položaj, slično pločama u džuboksu. Drajv ima SCSI interfejs i radi sa CD-ROM, CD-ROM XA, CD-DA i Photo CD formatima, a košta trčavih 360 funti



da li znate zašto je super nintendo super?



Pink Goes To Hollywood *



Bugs Bunny Rabbit Rampage *



NBA Jam *



Super Street Fighter II *

Ovo su originalni snimci ekrana nekih igara na Super Nintendo!

Super Nintendo je sistem za igranje baziran na 16-bitnoj tehnologiji koja vam omogućava neverovatne stvari: visoku grafičku rezoluciju sa preko 32.000 boja, glatku animaciju, fantastične 3D efekte, velike likove. Osim izvrsne grafike poseduje i fenomenalan zvuk koje možete čuti na 8 (osam) kanala i to stereo. Slično Game Boy u Super Nintendo konsti kertridže sa igrama koje se učitavaju trenutno. Za njega postoji već prava biblioteka od preko 4.000 igara koja se uvećava svakoga dana. Sve igre se obavezno prave i za Super Nintendo. Za uživanje u igrama na Super Nintendo nisu vam potrebni nikakvi skupi dodatci. Sve što vam je potrebno je običan TV prijemnik, koji postoji u svakoj kući, i kontroler, pomoću koga upravljate igrama, a koji se dobija u kompletu sa Super Nintendo. Razmislite! Da li se isplati kupovati kompjuter sličnih karakteristika, i čija je minimalna cena 1.000 DEM (bez monitora, bez džojstika) samo da bi se igrali? Sa cenom koja je mnogo niža Super Nintendo je veoma povoljna investicija. Rezervišite vaš primerak na vreme.

rent-a-car

Mudro vam možemo da preporučimo kertridže. Kada ih unajmite kod nas, sa njima možete uživati u svim najboljim igrama na Super Nintendo. Rezervišite ih sada! Kontaktirajte nas na: 011 261 11 11

BEOSOFIT
VIA MILANO 100
011 261 11 11

Super Nintendo je sledeći korak za one koji žele više.



SV 119 Junior



SV 121 Turbo



SV 907 Handy Boy



"INTERPO" Export - Imp.
Bosanska 34
12000 Puzosva
tel/fax 012/228-016



SV 122 Quickjoy II



SV 123 Supercar



SV 124 II Turbo



SV 125 Superboard



SV 126 Jet Fighter



SV 127 Top Star



SV 128 Megaboard



SV 130 Intimid



SV 135 Megastar



SV 201 MS PC XT/AT



SV 206 PC Raider



SV 207 PC Commander
Mega Zoom



SV 227 Quickjoy
XT/AT Top Star



SV 205 PC Optix



SV 305 NI PRO



SV 401 SE 5 SG Fighter



SV 500 VAN 3



SV 510 VAN 5



SV 201 NI 5

I KAKO IZGLEDA TAJ DEČKO, TAJ GAME BOY ZBOG KOGA IMAS ČVORUGU?



Ma to uopšte nije dečko, nego... Izgleda kao onaj tetris za poneti, ali je u stvari mali kompjuter koji radi na baterije i može da se stavi i u džep. Ima na sebi ekran i komande i super muziku koja sve vreme svira. Ima

kasetice sa igricama koje se zovu kertridži i koje se stavljaju u njega. Igrao sam Miki Mausa,



super igra, pa onda igru o džungli, znaš onu ima



i knjiga i crtani, pa super karate igru Mortal



Kombat. Onda sam promenio kertridž i

igrao sasvim druge igrice: Donky Kong, porodicu



Kremenko, pa Jurassic park,

sigurno si gledao



film, Super Mario Land za tu igru mora



da si čuo i ...

... i potpuno sam se zaneo. I onda se

odjednom ispred mene pojavila bandera i ostalo znaš.

Nego, kažem ti, taj GAME BOY je super stvar ..

BEOSOFT 421-355, 429-848
svakooga dana od 8 do 21 h

GAME BOY
PRVA POMOC

16
NET